Dupla DVD
7 demo + 64 video

teljes játék:
Pure PINBALL

www.pcguru.hu

PC GURU

A szenvedélyes játékosok m... ...ja 2005. No. 08

bemutató
HEROES V
of Might and Magic
A 3DO meghalt, de a legenda tovább él!

bétateszt
FEAR
Félelmetesebb mint a Doom 3
és jobb mint a Half-Life 2!

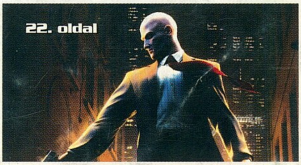
teszt
BATTLEFIELD 2
A játék, ami miatt érdemes beköttetni az internetet

bemutató
CIVILIZATION 4
Három éve várunk rá! Jön az igazi folytatás!

nº 1 Magyarország legolvasottabb játékmagazinja

NAGYKALAND
kalandjáték összefoglaló

GTA SAN ANDREAS
végigjátszás



HITMAN BLOOD MONEY
bemutató

ára: 1846 Ft
előfizetéssel csak: 1384 Ft

DVD tartalom: Játékdemók / Area 51 Battle Mages: Sign of Darkness Battlefield 2 Chaos League: Sudden Death Cross Racing Championship London Taxi Take Command 1861 Videók / Age of Conan Age of Pirates Anarchy Online: Lost Eden Army Ranger Acheron's Call 2: Legion Auto Assault Battlefield 2 Blitzkrieg 2 Call of Cthulhu Call of Duty 2 Call of Juarez City of the Dead COH: City of Villains Codename: Panzers ...

COBRA COMPUTER
SAGEM
DLP és LCD televíziók
•27", 45", 56"
•1280x720-as felbontás
•HDTV kompatibilitás
•VGA PC bemenet
•Integrált fotókártya olvasó
•2 év garancia
Multifunkciós eszközök
•nyomtató/fax/színes szkenner/SMS/ fénymásoló funkció
•QWERTY billentyűzet
• közvetlen e-mail küldési lehetőség (scan to e-mail)
•közvetlen hálózati helyre történő szkennelési lehetőség
•directory card
•2 év garancia
Projektorok
•DLP technológia
•kompakt kialakítás
•3 év garancia
Mobiltelefonok
SAGEM myX-8
•262.000 színes kijelző
•1,3 megapixeles kamera, 8x-os zoom
•teljes multimédia
•bluetooth, infravörös kapcsolat
•mp3 lejátszó
•SD kárya támogatás
*A képek illusztrációk az aktuális szállítmányban eltérések adódhatnak
Szakmai disztribútor(iroda- és vizuáltechnika): Cobra Computer Kft. 1134. Budapest, Róbert Károly krt. 59. Tel: (1)577-0100
Kiemelt Partnerek (iroda- és vizuáltechnika):
Budapest - Poli Computer PC Kft. Tel: (1)354-0898 Budapest - Extreme Media Kft. Tel: (1)326-2588
Budapest - Bluefish Kft. Tel: (1)814-1111 Budapest - LS Computer Tel: (1)311-5456 Budapest - FEFO Kft. Tel: (1)412-3581
Tapolca - Balaton Elektronika Tel: (87)412-564 Debrecen - CTS Kft. Tel: (52)521-420 Pécs - FEFO Kft. Tel: (72)516-316
Szeged - FEFO Kft. Tel: (62)550-646 Győr - FEFO Kft. Tel: (96)519-062
Szakmai disztribútor (kártyafüggetlen mobiltelefonok): Rightphone Kft. 1101 Budapest, Kőbányai út 49/b.
www.cobra.hu www.sagem.com
EURÓPAI TERMÉKEK

Sziasztok!

Végre! – kiáltott fel Chris egy elvonási tünetei legmélyebb mélypontján levő szenvedélybeteg hangján, amikor megérkezett a szerkesztőségbe a várva-várt Battlefield második része. Már a bétatesztek alatt is sejtettük, hogy a DICE csapata valószínűleg forradalmasítani fogja a csapatalapú többszereplős játékokat, ám arra senki se gondolt, hogy a kategória új királya a multi FPS-ektől alapjában véve idegenkedő Hancut (na igen, a sikerélmény hiánya...) is rá tudja venni egy-két ütközetre.

A nagyszerű FPS mellett megpróbáltuk összeszedni nektek az év legjobbnak ígérkező kalandjátékait, valamint az olvasói levelek hatására Julius minden részletre kiterjedő végigjátszást írt a Grand Theft Auto San Andreasról. Utóbbit helyhiány, no meg a játék nem kicsi mérete miatt ketté kellett vágnunk így a második felét a következő PC Guruban olvashatjátok majd.

Rengeteg hasznos észrevételt és javaslatot kaptunk a megújult PC Guru honlappal kapcsolatban. Az általatok kért változtatásokat figyelembe véve tovább csiszolgattuk weboldalunkat, ahol továbbra is szeretettel várjuk minden olvasónkat. Az általatok feltett legfontosabb kérdésekre ezentúl nem csak az újságban, de a www.pcguru.hu oldal fórumain is megkaphatjátok a választ.

Ebben a hónapban is folytatjuk népszerű SMS-játékunkat, ahol most három db eredeti Battlefield 2-t nyerhettek. A játékhoz sok szerencsét, a lap olvasásához pedig jó szórakozást kíván a PC Guru csapata!

Sasa

A következő PC Guru augusztus 5-én jelenik meg!

Figyelem! Ha szeretnél két nappal a hivatalos megjelenés előtt hozzájutni kedvenc magazinodhoz, nincs más dolgod, mint augusztus 3-án ellátogatni budapesti IT média boltunkba (Teréz krt. 47.) ahol munkatársaink készségesen állnak a rendelkezésetekre!

32 HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5

05 **Aktuális**

05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Haegemonia: Solon hagyaték 08 DVD melléklet

12 **Bemutatók**

18 Rise of Legends 22 Hitman: Blood Money 24 Nagy kaland - kalandjáték összefoglaló 32 Heroes of Might and Magic V 38 Civilization 4 44 F.E.A.R. 48 Mark Ecko's Getting Up

56 **Ismertetők**

50 Battlefield 2 58 Imperial Glory 62 Advent Rising 66 Psi-Ops 70 Singles 2 72 Juiced 74 Area 51 76 ER 78 GTA San Andreas

86 **Rovatok**

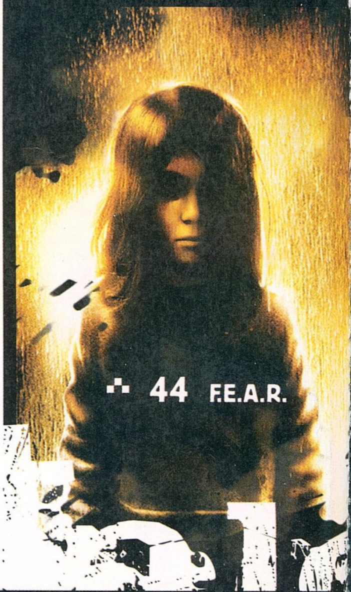
88 NosztalGuru 90 Játék mentőöv 122 Hardver mentőöv 126 Szoftver mentőöv 114 Homok a gépezetben

94 **Hardver**

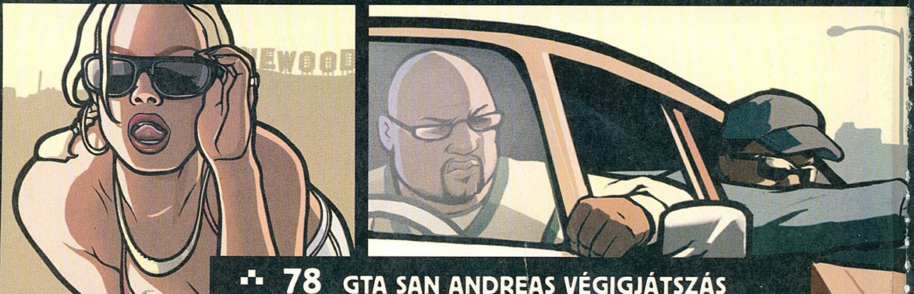
94 Hardver hírek 100 Ageia PhysX 102 Render vagy Real Time? 104 Google történelem 108 Razer Plasma és MSI alaplap teszt 110 MPIO MP? lejátszók 112 PSP játékok 113 Ati Crossfire

122 **Külvilág**

122 Külvilág – Levelezés, könyv, zene, film, DVD...



44 F.E.A.R.



78 GTA SAN ANDREAS VÉGIGJÁTSZÁS

Hogy tetszett az új Star Wars film? Melyik filmet várod legjobban idén?

Húzzuk (toljuk) az igát..

SASA

Nekem nagyon bejött az Episode 3! Nagyságrendekkel jobb volt, mint az első két rész, sőt meg merem kockáztatni, hogy a Birodalom visszavág után ez a legjobb része a sorozatnak. Mivel mániákus Steven Spielberg rajongó vagyok, a Világok harcát várom a legjobban, de mindenképpen elmegyek az új Batman filmre is.

HANCU

A sith-ek bosszúja mindenképpen jobb volt, mint az előző két Star Wars film – igaz, azoknál a Duna TV szünetjele is jobb... Egyszer meg lehetett nézni, rengeteg buta hibája ellenére jól szórakoztam rajta, de számomra a klasszikus trilógiához nem ér fel. Az idén nyári felhozatalból Terry Gilliam filmje tűnik a legizgalmasabbnak a Grimm fivérekről, a távolabbi jövőbe tekintve pedig természetesen a Macskafogó 2...

GABEN

A trilógia után már nem nyújtottak maradandó élményeket az utólag elkészített részek, így az utolsó kettőt már meg sem néztem. Terry Gilliam mindig valami maradandót alkot és a hallottak alapján teljesen meghökkentően talán a valós tényeket is alapul véve szélhámosokként ábrázolja a meseíró testvérpárt akik többek között ördögűzéssel foglalkoznak..Amúgy pedig az öreg Indiana is visszatérhetne már egy uccsó kincsvadászatra!

GRATH

Nekem is tetszett a harmadik epizód, a legnagyobb hibájának azt tartom, hogy túl rövid volt, és nem volt idő mindent rendesen körüljárni. Az idei felhozatalból a Batman mellett leginkább a következő Tim Burton-filmet, a Corpse Bride-ot várom, valamint természetesen a King Kongot.

JOC

Eddig egyszer láttam az Episode 3-at, bár általában divatos dolog lehúzni, de nekem tetszett. Nem olyan korszakalkotó (nem is lehet), mint a 4. epizód, de mialatt néztük, egyszer sem jutott eszembe azon gondolkodni, hogy mennyi lehet még belőle hátra. Még biztos benevezek rá valamikor! Különösebben nem várom semelyik filmet, azt annál inkább, hogy végre legyünk már túl ezen a leadáson és mehessek strandra...

CHRIS

Vessetek meg, de én még mindig nem láttam az új Star Wars filmet. Pedig biztos nagyon jó, de ez most valahogy kimaradt. Viszont megvan a Might szetből már három darab a WoW-ban...! A többiekkel egyetemben a Világok harcát feltétlenül meg szeretném nézni a nyáron, és ha már scifinél tartunk, akkor a Sziget című Michael Bay-film is felkeltette az érdeklődésemet.

RICCO

Kétségtelen, hogy a 3. rész lekörözi az előző két részt - látványban elsöprő -, de nekem az a véleményem, hogy a színvonal még így sem közelíti meg az eredeti trilógiát. Manapság nincsenek jó filmek, de azért a Világok harcára kíváncsi vagyok, zenéje máig a kedvenceim közé tartozik. Esetleg talán még a King Kong:)

Figyelem!

Változtattunk a már megszokott megjelenési rendszerünkön. Idén nem havonta, hanem négyhetente jelenünk meg, ennek köszönhetően 2005-ben sem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz - így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU következő száma 2005 augusztus 5-én jelenik meg!

Talán ez a legbékésebb háborús játék a világon

Flip, flip, hurrááá!

PURE PINBALL

írta · JuliuS

fejlesztő > a.s.k. homework **kiadó** > iridon / 576 m. **web** > www.purepinball.com

„Már megint stratégia... Nem akarok több akciót... Elegem volt a kalandokból..." – ilyen és ehhez hasonló leveleket kaptunk tőletek mostanában zsákszámra a teljes játékok vonatkozásában. Ám legyen, keressünk valami mást – gondoltuk magunkban, és megnéztük, mit is tartalmaz a teljesjáték-licencszerződéseket rejtő szekrénykénk „egyéb műfaj" feliratú fiókja. A csillogó fémgolyó láttán először azt hittük, a fiók gombja szakadt le, de a guruló gömböc hamar eszünkbe idézte a flipperjátékok rég elfeledett, ám rendkívül élvezetes műfaját.

Hol vannak már a szépemlékű nyolcvanas évek, amikor az ország összes, magára valamit is adó kiskocsmájának sarkában állt egy-egy flipperasztal...! Sőt, elmúltak már a '90-es évek is, az Epic MegaGames és a 21st Century nevével fémjelzett számítógépes flipperjátékok virágkora, olyan kedvencekkel, mint az Epic Pinball, vagy a Pinball Fantasies. A téma végleg feledésbe merülni látszott... mígnem a budget kategóriás, ám minőségi játékairól ismert svéd Iridon bejelentette, hogy néhány magyar srác összeütötte számunkra minden idők egyik legjobb flipperjátékát.

Vissza a gyökerekhez!

A flipperjátékok fejlődését jól elkülöníthető szakaszokra bonthatjuk. A legelső példányokat hamar felváltották az egy képernyőnél nagyobb, fel-le scrollozó, több asztalt is tartalmazó játékok. Ezután jöttek az elsőre visszalépésnek tűnő, mindössze egyetlen asztalt használó, ám rendkívül kidolgozott, nem ritkán kerettörténettel operáló, változatos sémákra épülő sorozatok, sokszor 3D-ben. Majd néhány éves, a mostani helyzethez kísértetiesen hasonlító néma csönd következett, amikor nem jelent meg semmi említésre érdemes a témában. Mikor minden végleg veszni látszott, és a legelvakultabbak már az ősi, szekrénynyi méretű asztalok privát felvásárlását fontolgatták, ismét a magyarok mentették meg a világ becsületét, az A.S.K. legényei előbb Ball Adventures néven sokkolták a stílus kiéhezett rajongóit, majd a játék elnyerve végleges címét, Pure Pinball néven nyűgözte le a publikumot.

Sajnos nem szabad elmenni a tény mellett, hogy a gyökerekhez való visszatérésnek van egy pici negatív vonatkozása is: a játék kizárólag billentyűzetről játszható, gamepad támogatás nincsen. Persze a billentyűk között a szokásos golyókilövés és karmozgatás mellett megtaláljuk az asztal lökődésére használatos gombokat is.

Leg... leg... leg...

Szóval ott tartottunk, hogy a játék lenyűgöző. Hogy mivel érte el mindezt? A fiúk felismerték, hogy egyetlen asztal – légyen az akármilyen kidolgozott, tartalmas és élvezetes – nem képes kielégíteni az igényeket, mindig bennünk marad az „ezért az egy asztalért adjak ki ennyi pénzt!?" jellegű rossz szájíz. Ezért aztán a Pure Pinball rögtön három golyóterelgető helyet biztosít számunkra, természetesen teljesen 3D-ben bemutatva azokat. Hogy a legapróbb részleteket is

visszatükröző, tükörfényesre polírozott golyó látványát kellően gusztálhassuk, valamint hogy a táblánkénti 100 000 feletti poligonszámot minden irányból számolgathassuk, összesen 12-féle (F1-F12 gombok) kameranézet került a játékba! A csodálatos külsőnek persze ára van, flipperjátéknak soha nem kellett még ilyen erős hardver, igaz ezért T&L támogatású, DirectX 9-es effekteket kapunk.

Oké, azt már látjuk, hogy a Pure Pinball a legszebb, most nézzük mitől ez a legjátszhatóbb a kategóriában! Mindhárom asztal rengeteg különleges trükköt, rejtett extrát, felfedezhető útvo-

nalat és egyéb bónuszt tartalmaz. Kezdetben csak kapkodni fogjuk a fejünket a rámpák, hidak, érzékelők, ütközők szövevényes útvesztői láttán. Mindezek jelentős mértékben képesek befolyásolni pontgyűjtési hatékonyságunkat, lévén minden egyes érintés, minden tárgy, amihez a golyó hozzáér, értékes pontokat ad. Persze az igazán zsíros bónuszok a különféle kombók megtalálásával és gyors egymás utáni (kombó, dupla kombó, tripla kombó, szuper kombó) kivitelezésével érhetőek el.

Csak játssz és élvezd!

Az asztalok meglehetősen játékosbarát kivitelezésűek: a plusz flipperkarok, a 2-4 labdát egyszerre megjátszó multiball mód – amely esetben automatikusan a teljes asztal nézetére vált a játék –, az asztal témájához kapcsolódó extra, ám időlimites (cserébe rettentő kaszálást biztosító) pontgyűjtő jackpot módok mellett a flipperezők ősi ellenségeként számontartott, könnyen bekövetkező gyors pályaelhagyás is korrekten kompenzálva lett. Ha kezdés után 30 másodpercen belül az ütőink között csúszik át az a nyüves golyóbis, bizton számíthatunk egy ajándék játékra, míg az oldalsó pályaelhagyási pontokat – és idegrendszerünket – zárófedelekkel és visszaütő rugóval védelmezi a program.

A fizikai modellezés igen aprólékos módon vizsgálja a golyóra ható különféle erőhatásokat, ráadásul még multiball módban is képes másodpercenként 1500 alkalommal a mintavételre. A már említett kameranézetek között a klasszikus scrollozós, és a jól ismert teljes felülnézeti kép mellet golyókövető és nagytotál beállításokat is találunk (utóbbiak persze inkább látványosak, mintsem a könnyű kezelhetőségről lennének híresek).

> **„Minden idők leglátványosabb flipperjátékát készítette el a magyar a.s.k. Homework csapata!”**

Asztalterítők

Az említett három flipperasztal egyike a kiadó egy korábbi autóversenyzős játékáról, az Excessive Speedről kapta a nevét, ennek megfelelően közlekedési táblákat, depót és autókat tartalmaz minden mennyiségben. A második téma a háború (World War), ezt az asztalt tankokkal, katonákkal, bunkerekkel és repülőgépekkel díszítették fel; míg az utolsó pálya a Runaway Train névre hallgató vadnyugati helyszín, ennek megfelelően vonatok, szemaforok és vízpumpák tarkítják.

A látvány mellett érdemes megemlíteni a hangokat is, hiszen minden pályához külön hangzásvilág tartozik, ráadásul az elérhető extra módok újabb egyéni zenei aláfestéseket kaptak. Ezekhez jön még a szintén pályánként egyedi hangeffektek garmadája, amik igencsak feldobják az amúgy sem utolsó hangulatot. A terepasztal-utánérzésű vonatos helyszínen mozdony füttyög és kerekek zakatolnak, a versenypályán motor visít és fék csikorog, míg a háború közepén golyók fütyülnek és robbanások rázzák a levegőt – sőt időnként még a szakaszvezetők parancsait is hallhatjuk.

Jackpot!

Egyszerű alapötlete ellenére a flipper élt, él és élni fog. A golyó bűvöletébe könnyű bekerülni, és amikor mindezt olyan minőségben tálalják elénk, ahogyan azt a Pure Pinball teszi, a siker és az ezzel együtt járó hosszú játékidő elkerülhetetlen. Elképesztő szépsége, realisztikus mozgásai, és részletes, ötletesen kidolgozott pályái mellett ráadásul még magyar nyelvű is... hát kell het ennél több?

LÁTHATATLAN hajók

Néhány olvasónk jelezte felénk, hogy előző teljes játékunk néha kissé furcsán viselkedik. Nevezetesen arról van szó, hogy néhány igen új videokártya jelenléte esetén állástöltés után bizonyos űrhajók átlátszóak lesznek.

Természetesen a problémával felkerestük a játékot fejlesztő Digital Reality-t, akik készségesen megoldották a problémát, vagyis készítettek egy patchet a programhoz. Az igen apró file-t megtalálhatjátok DVD-mellékletünkön, ezt kell csak elindítani, és a probléma eltűnik (amennyiben te is a nagy többséghez tartozol, akiknek nem volt ilyen gondja, nem kell feltelepíteni, a patch csak ezt "gyógyítja").

HA nem megy...

A PC Guruhoz mellékelt teljes játékainkat a kiadás előtt több számítógépen ki szoktuk próbálni, de ettől függetlenül előfordulhat, hogy a Te számítógépeden nem indul a program. Hogy miért, annak több oka is lehet, de mielőtt még elkeserednél, győződj meg az alábbiakról:

- Rendelkezel-e a játék elindulásához szükséges minimális konfigurációval (lásd lent).
- A számítógépedben lévő videokártyához fel vannak-e telepítve a legfrissebb dreiverek. Ha nem tudod biztosan, a következőket kell tenned:

1. Győződj meg arról, milyen VGA kártya van a gépedben. A két legjobban elterjedt kártyatípus az nVidia (GeForce széria) és az ATI (Radeon sorozat). Amennyiben neked másféle kártyád van, javasoljuk, hogy fordulj szakemberhez, mielőtt a következő lépésre rátérsz.
2. Helyezd be a PC Guru DVD mellékletét számítógépedbe, nyisd meg a Turkáló könyvtárat, azon belül a Driverek könyvtárat, s indítsd el a szükséges driver telepítőjét.
3. Végül indítsd újra a számítógépet.

Ha ezek után sem működik a játék, próbálkozz a következő gyógymódokkal:

- Telepítsd újra a legújabb DirectX-et, amit megtalálsz DVD mellékletünk Turkáló könyvtárában!
- Futtass le víruellenőrző programot, hogy megbizonyosodj afelől, nem vírusos-e a géped!
- Távolíts el mindennemű kodek-pakkot a gépedről, ha már telepítettél fel ilyet!

A Pure Pintball minimális gépigénye:
Pentium II 450 MHz, 128 MB memória, 32 MB-os DirectX 8 kompatibilis videókártya

DVD TARTALOM

A sok Battlefield 2-zés közepette reméljük sikerül majd pár percet szentelnetek szerény mellékletünk átböngészésére ebben a hónapban is! Ezúttal is igyekeztünk telizsúfolni lemezünket a közelmúlt legérdekesebb látnivalóival, melyek nagy részét még mindig az E3-ról érkezett animációk teszik ki. Ha a már nagyon unjátok a strandot, vagy épp zuhog az eső, próbáljátok ki teljes játékunkat is, telepítsétek fel demóinkat, és bogarásszátok át azt a rengeteg képet, amit korongunkon találhattok! Ígérjük, nem fogtok csalatkozni.

írta · Chris

AREA-51

A Midway nemrégiben megjelent FPS-e remek példa arra, hogyan lehet a gyengébb külcsínt erős játékmenettel ellensúlyozni, s így jó játékot készíteni. No persze senki ne számítson eget rengető újdonságokra ebben a játékban, de akiknek kedve szottyanna rendet tenni a híresneves UFO-kutató bázison elszabadult idegenek közt, az kellemes időtöltésnek néz elibe, ha kipróbálja a demót. Röviden szólva egyszerű akciójáték, pergős jelenetekkel, klassz fegyverekkel.

W, A, S, D – Irányítás
Szóköz – Ugrás
Q / E – Kihajolás Balra / Jobbra
TAB – Használni, felvenni
G – Gránát elhajítása
Bal Control – Leguggolás
R – Fegyver újratöltése

BATTLEFIELD 2

Mint bizonyára már tudjátok, a nemrégiben megjelent akciójáték az év egyik legnagyobb (ha nem **A** legnagyobb) durranása, melyhez foghatóan gyönyörű és hangulatos játékot még nemigen láttunk. Ezért is külön öröm számunkra az, hogy az ígéretekhez híven június elején megjelent a játszható demó belőle, melyben akár egyedül is kipróbálhatjátok ezt a remek kis programot. De persze internettel rendelkezőknek tudjuk igazán ajánlani: a 32 fős csatákban szívünk hamar a torkunkban fog dobogni az izgalomtól.

W, A, S, D – Irányítás
Szóköz – Ugrás
Jobb egérgomb – Fegyver célzótüske nézet
SHIFT (lenyomva tartva) – Sprintelés
1-5 – Fegyver és felszerelés választása
F1-F6 – Helyzetváltás járművekben
CAPS LOCK – Parancsnoki térkép előhozása

CROSS RACING CHAMPIONSHIP 2005

A magyar illetőségű Invictus cég csodaszép autós játékot alkotott, amely nem csak a kormánnyal rendelkezőknek szerezhet kellemes perceket. A CRC 2005 remekül irányítható, hangulatos autós játék, amelynek külön érdekessége a remek mesterséges intelligencia, ugyanis ellenfeleink akár feldühödött állapotukban úgy is dönthetnek, hogy leszorítanak minket a pályáról. A DVD-n található demóban két autót és két pályát próbálhatunk ki.

Kurzormozgató nyilak – Autó irányítása
A / Z – Sebességváltás fel / le
C – Kuplung
Q / E – Kitekintés balra / jobbra
F1-F11 – Kameranézetek
Backspace – Javítás
Numerikus + / - – Zene hangerő

JAVÍTÁSOK

Haegemonia v1.10 – Előző számunk mellékletén található teljes játékunkhoz nemrégiben érkezett egy ragtapasz, amelyet feltehetően a legújabb generációs videokártyákkal felszerelt gépek tulajdonosai fognak örömmel fogadni. Bizonyos kártyákon ugyanis játékállás visszatöltésekor az egységek néha átlátszók lettek, amely igencsak megnehezítette a játékot. A mellékleten található apró csomag most mindezen pillanatok alatt segíthet.

Act of War v1.05 / Boiling Point v1.1 EU / Close Combat v1.02 / Domination v2.0.136 / Doom 3 v1.3 / Elite Warriors: Vietnam V1.03 / Empire Earth 2 V1.10 / EE Patch 1 Haegemonia v1.10 / Pariah v1.02 / Postal 2 Apocalypse Weekend v1411 / Silent Hunter 3 v1.3 / Splinter Cell: Chaos Theory v1.03 / Stronghold 2 v1.2 / Vampire The Masquerade Bloodlines v1.5 / Wings over Vietnam Patch2

ANIMÁCIÓK

Ígéretünkhöz híven folytatjuk az E3-as videók közzétételét mellékletünkön. Videók könyvtárunkban újabb háromgigányi adagot találhattok, melyek közt megtalálható a Quake 4 és a Call of Duty 2 nagyfelbontású előzetes is.

Age of Conan / Age of Pirates / Anarchy Online: Lost Eden / APB / Army Ranger / Acherons Call 2: Legion / Auto Assault / Battlefield 2 / Blitzkrieg 2 / Call of Cthulhu / Call of Duty 2 / Call of Juarez / City of the Dead / City of Villains / Codename: Panzers - Phase 2 / Cold War / Condemned / Conflict: Global Terror / CT: Special Forces / Warhammer 40k: DoW - Winter Assault / El Matador / Fable: Lost Chapters / Fallen Lords / F.E.A.R. / Full Spectrum Warrior: Ten Hammers / Gene Troopers / Harry Potter and the Goblet of Fire / Heart of Empire / Hegemony: Philip of Macedon / Hellgate London / Heroes of Pacific / Huxley / Knights of the Temple 2 / Middle-Earth Online / Pacific Storm / Prey / Quake 4 / Rise and Fall / Rise of Legends / Serious Sam 2 / Stacked / Stargate: SG-1 / Starship Troopers / Sudden Strike 3 / Star Wars: Battlefront 2 / The Incredible Hulk: Ultimate Destruction / The Suffering: Ties that Binds / Timeshift / Vanguard / WOFOR: War on Terror / World of Warcraft / World Racing 2 / Worms 4 / X3: Reunion / X-Men Legends 2 / You are Empty

ROVATOK A DVD-N

Shenlong kollégánk hónapok óta lelkesen állítja össze Photoshop rovatát számotokra, amit Ti is egyre többen nézegettek. Ez alkalommal is rengeteg saját készítésű képet küldtetek be nekünk, amiket mi igyekeztünk válogatás nélkül feltenni mellékletünkre – köszönjük szépen őket! Azok a grafikus növendékek, akik valamilyen oknál fogva még nem látták oktató rovatunkat, ebben a hónapban feltétlen tiszteljenek meg minket látogatásukkal!

3D rovat / Action! / Autószimulátorok / Command & Conquer: Generals / Csajozás / Diablo 2 / Focivilág / Futballmenedzser / GTA / Hatalom Kártyái (plusz mobiltelefon háttérképek és könyvajánló!) / Half-Life 2 / Jedi Academy / Magyarítások / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Unreal Tournament / World of Warcraft

SHAREWARE JÁTÉKOK

Chicken Village – Kevés jó minőségű Moorhuhn-klón látott eddig napvilágot, de a mostani játék mind közül talán a legjobb. A teljes 3D-ben pompázó lövöldözős csodában csirkék egész hadát kell kilőni különféle helyszíneken, méghozzá igen kellemes grafika mellett, melyet leginkább a gyurmafilmek világához lehetne hasonlítani. A koncepció egyszerű: bal egér gombbal lövünk, a jobbal újratöltünk, és már vehetjük is célba leendő áldozatainkat, akik a levegőben szállva, traktoron ülve, de még a vízben, egy kerékben napozva is elénk kerülhetnek. Sajnos a program csak 30 perces játékot enged, de még így is megéri kipróbálni, mert a játékélmény feledhetetlen!

Rock Frenzy / AirXonix / Astro Avenger / Bud Readhead / Heavy Weapon / NoLimits Coasters / Rally Racers / Zuma / West Bang

Játékdemók: Area 51 / Battle Mages: Sign of Darkness / Battlefield 2 / Chaos League: Sudden Death / Cross Racing Championship 2005 / London Taxi / Take Command 1861

Animációk: Age of Conan / Age of Pirates / Anarchy Online: Lost Eden / APB / Army Ranger / Acherons Call 2: Legion / Auto Assault / Battlefield 2 / Blitzkrieg 2 / Call of Cthulhu / Call of Duty 2 / Call of Juarez / City of the Dead / City of Villains / Codename: Panzers - Phase 2 / Cold War / Condemned / Conflict: Global Terror / CT: Special Forces / Warhammer 40K: DoW - Winter Assault / El Matador / Fable: Lost Chapters / Fallen Lords / F.E.A.R. / Full Spectrum Warrior: Ten Hammers / Gene Troopers / Harry Potter and the Goblet of Fire / Heart of Empire / Hegemony: Philip of Macedon / Hellgate London / Heroes of Pacific / Huxley / Knights of the Temple 2 / Middle-Earth Online / Pacific Storm / Prey / Quake 4 / Rise and Fall / Rise of Legends / Serious Sam 2 / Stacked / Stargate: SG-1 / Starship Troopers / Sudden Strike 3 / Star Wars: Battlefront 2 / The Incredible Hulk: Ultimate Destruction / The Suffering: Ties that Binds / Timeshift / Vanguard / WOFOR: War on Terror / World of Warcraft / World Racing 2 / Worms 4 / X3: Reunion / X-Men Legends 2 / You are Empty

Javítások: Act of War v1.05 / Boiling Point v1.1 EU / Close Combat v1.02 / Domination v2.0.136 / Doom 3 v1.3 / Elite Warriors: Vietnam V1.03 / Empire Earth 2 V1.10 / EE Patch 1 Haegemonia v1.10 / Pariah v1.02 / Postal 2 Apocalypse Weekend v1411 / Silent Hunter 3 v1.3 / Splinter Cell: Chaos Theory v1.03 / Stronghold 2 v1.2 / Vampire The Masquerade Bloodlines v1.5 / Wings over Vietnam Patch2

Mozielőzetesek magyar felirattal: A History of Violence / Batman Begins / Charlie Chocolate Cry Wolf / Cursed / Fantastic Four / Stealth / The Island / The Longest Yard / War Of The Worlds

Shareware játékok: Chicken Village / Rock Frenzy / AirXonix / Astro Avenger / Bud Readhead / Heavy Weapon / NoLimits Coasters / Rally Racers / Zuma West Bang

Állandó rovataink: 3D rovat / Action! / Autószimulátorok / Command & Conquer: Generals / Csajozás / Diablo 2 / Focivilág / Futballmenedzser / Hatalom Kártyái (plusz mobiltelefon háttérképek és könyvajánló!) Half-Life 2 / Jedi Academy / Magyarítások / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Unreal Tournament / World of Warcraft

MOD-ok: ChaosUT2 (UT 2004) / Plan of Attack Beta 2 (Half-Life 2)

Háttérképek: 25 to Life (2db) / Cossacks 2 / Jak 3 / MX vs ATV Unleashed / Pursuit Force (2db) / Ratchet: Deadlocked / Timesplitters: Future Perfect / Warhammer 40 000: Dawn of War - Winter Assault / Advent Rising (8db) / Area-51 (3db) / GTA: San Andreas (10db) Hitman: Blood Money (4db) / Rise of Legends (3db)

Extrák: Cikkek a PC Gurukban (adatbázis) / Programok, amiket Ti küldtetek / CheatLand (csalások több mint 2600 játékhoz)

Turkáló: Adobe Acrobat Reader 7.0 magyar verzió / Blaze Media Pro v6.0 / Cliprex DVD Player Free / Intervideo WinDVD 7 / QuickTime 6.5 / DivX Play és Create / Xvid 1.03 codec / Mediaplayer 9 és 10 (Magyar) / VirtualDub v1.6.5 / VirtualDubMod v1.5.10 / AVG Antivirus / Antivir / F-Prot Anitvirus / BitDefender v7.2 Free / Norton Antivirus 2005 trial / Norton Antivirus frissítés (2005.06.16) / BitDefender 7.2 (ingyenes vírusirtó) / CDRWin 3.9k / Ahead Nero v6.6.0.14 / DirectX 9.0c / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 2.91 és 5.09 / DirectX 9.0c / Videokártya driverek (Ati Catalyst 5.6 és Nvidia Detonator 71.89 / Logitech MouseWare 9.80 / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.53 / AdAware SE Professional / CWShredder / Getright 5.2d (Magyar) / ICQ 5 v5.03 / Internet Download Manager v4.04 / Microsoft AnitSpyware Beta / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.1.247 / SpyBot v1.3 / HyperSnap DX v5.62.05 Magyar / SnagIt v7.2.2 / ACDSee 7 / IrfanView v3.95 Magyar / Fraps v2.6 / Everest / PowerStrip v3 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilites 2004 / WinRAR 3.42 Magyar / WinZip 9.0 / katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Lite program mellé

Vodoo NIGHTS

Fejlesztő › Mindware **Kiadó** › ? **Megjelenés** › 2006. második negyedév

Na melyikőtöket öljük meg először? Ecc-pecc-kimehecc...

Az újonc Mindware egy egészen eredeti játékon dolgozgat! Az alap lényegében a Max Payne: külső nézetes akciójátékról van szó, ahol derék hősünk elképesztően intenzív tűzpárbajokat vívhat ellenfeleivel. A csavar ott jön, hogy egyszerre két zsarut, Samet és Jacket kell kontrollálnunk, méghozzá úgy, hogy bármikor válthatunk köztük. Az éppen aktív karakterrel egyszerű utasításokat adhatunk ki társunknak, ráadásul egy kis ablakban mindig látjuk, hogy éppen mi történik körülötte. Így még akkor sincs minden veszve, ha sarokba szorítanak minket, hiszen a másik karakterre átváltva hátba támadhatjuk az ellenfeleket. A játék hangulata leginkább a Halálos fegyver filmekére fog hasonlítani – a két zsaru folyamatosan beszólogat a másiknak – a történet pedig egy voodoo-szekta körül forog. Természetesen előbb-utóbb hőseink is eltanulják a haiti mágiát, amivel többek között átvehetjük ellenségeink felett az irányítást, és megismerhetjük a telekinézis minden csínját-bínját is. Utóbbival szabadon dobálhatjuk ellenfeleinket, a tereptárgyakat, de néhol a továbbjutás kulcsa lesz, hogy társunkat át tudjuk reptetni egy szakadék felett. A játékhoz online kooperatív multiplayer mód is járul majd – ilyenkor persze csak egy karaktert irányíthatunk.

Reméljük az ízlésrendőrség nem sújt le ránk

Csak mondják a magukét...

"Mostanában nincs sok játék, amivel szívesen játszanék – és ennek az a fő oka, hogy a játékok túl hosszúak. Ott van a Halo és a Grand Theft Auto, ezek mind túl nagy, túl komplex játékok. Ha nem akarod rájuk áldozni az összes szabadidődet, nem fogsz velük játszani..."

Shigeru Miyamoto
Vezető designer, alelnök - Nintendo

„Mi [a World of Warcraft] vagyunk az elsők Észak-Amerikában, mi vagyunk az elsők Európában, Koreában pedig szinte hétről hétre változik, hogy a második vagy a harmadik helyen vagyunk éppen. A kínai bétateszt minden ottani rekordot többszörösen felülmúlt – volt, hogy félmillióan játszottak egyszerre, és százezren vártak arra, hogy beléphessenek a szerverekre. Nemsokára pedig indulunk Tajvanon is..."

Paul Sams
Pénzügyi igazgató - Blizzard

WAR LEADERS Clash of Nations

Fejlesztő > GSC Game World **Kiadó** > CDV **Megjelenés** > 2005. negyedik negyedév

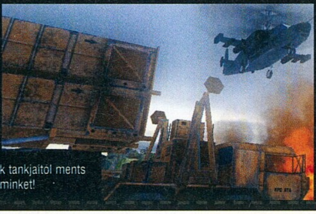
Ha valakinek még nem lenne elege a második világháborús stratégiákból, annak itt van a CDV legújabb üdvöskéje, a War Leaders. Szerencsére nem újabb tucatjátékról van szó, a Clash of Nations alcímet viselő játék ugyanis végre megpróbál újítani. A második világháború hét legfontosabb résztvevő nemzetének egyikét irányítva egy körökre osztott gazdasági szimulátorban kell jól szerepelnünk, befolyásolva mindent, a fegyvergyártástól és kutatástól kezdve a hadseregek vezénylésén és az adók meghatározásán át a kémkedésig és diplomáciáig.
Ha viszont ütközetre kerül a sor, azt a klasszikus RTS-formulák szerint kell megvívnunk. Voltak már hasonló próbálkozások, a Rome például nagyon jól sült el, viszont a szintén világháborús Axis & Allies igencsak harmatos volt. Reméljük az ukrán fejlesztőknek jobban sikerül a dolog; az RTS-rész grafikája mindenesetre igen szép, és a szabadon deformálható táj ígérete is jól hangzik.

↑ Páncélököl, vasököl, oda csap ahova köll!

WOFOR War on Terror

Fejlesztő > Digital Reality **Kiadó** > Monte Cristo **Megjelenés** > ?

Egy héttel az E3 után mutatkozott be a Digital Reality harmadik fejlesztés alatt álló stratégiai játéka, a World Forces (ebből jön a WOFOR rövidítés). Ezúttal nem a második világháborúban, hanem a közeljövőben járunk, ahol nem a nácik, hanem a terroristák jelentik a legnagyobb fenyegetést a békére. Három frakciót vezethetünk győzelemre, az ENSZ „békefenntartóit", a Kínai Néphadsereget, illetve a terroristákat. Ez összesen mintegy ötven különböző egységet jelent, amelyeket hatvan kifejleszthető speciális képességgel szerelhetünk fel. A feltápolt egységeket pályáról pályára továbbvihetjük, ráadásul arra is lesz mód, hogy az ellenséges járművekből kifüstöljük a legénységet, és saját sofőrjeinket telepítsük a helyükre. A három kampány mindegyike ismerős nagyvárosok környékén játszódik – például Párizs mellett, vagy San Francisco szívében fogunk küzdeni. Ezek mellé rengeteg multiplayer módot ígérnek; valamint pazar grafikát, ami már megfigyelhető mind a képeken, mind a DVD-n levő videón.



← A magyarok tankjaitól ments meg uram minket!

BLOOD Magic

Fejlesztő > SkyFallen **Kiadó** > 1C **Megj.** > 2005. negyedik negyedév

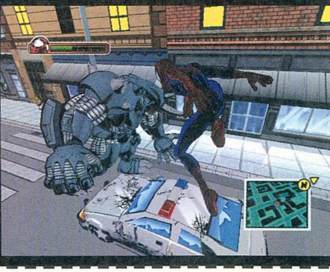
Újabb hónap, újabb Diablo-klón... A Blood Magic orosz készítői nem is tagadják, hogy hatott rájuk a Blizzard játéka, és főképp a kisebb különbségeket igyekeznek ecsetelni – lévén a kattintgatós-szörnymészárlós-szintlépős játékmenet nagyjából ugyanaz. A játékban hat karakterkaszt található, ám nem a megszokott választékból szemezgethetünk: minden hős varázsló, csak épp a mágia más és más területein profi. Minden iskola 12 fejleszthető varázslatot kínál, melyeket kombinálni is lehet (a lassítás és a területre ható tűzeső például igen jó párosítás). A történet egy Modo nevű démoni kreatúra körül forog, aki éppen a világ elpusztításán ügyködik – megkísérelhetjük levadászni a lényt, de akár legfőbb szárnysegédjévé is előléphetünk. Mindezt természetesen kooperatív módban, (sajnos csak) négyen játszva is megtehetjük, ráadásul lehetőség lesz arénaharcokra, akár húsz ember együttes részvételével is.

ULTIMATE Spider-Man

Fejlesztő > Treyarch **Kiadó** > Activision **Megjelenés** > 2005. negyedik negyedév

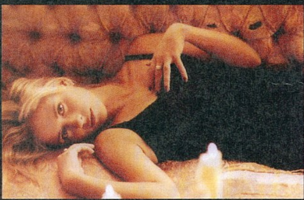
Az Ultimate képregények rajzfilmszerű designnal rendelkeznek

tavaly igencsak kicsellózott velünk az Activision, amikor kiadták a Spider-Man 2-t – míg a konzolváltozat elképesztően jó volt, addig a PC-s egy ostoba és játszhatatlan rettenet. A legszebb az volt az egészben, hogy erről a változásról a kiadó – a saját érdekeit nézve – senkit nem tájékoztatott, így aztán sokan lepődtek meg telepítés után. Idén más lesz a helyzet, mi is ugyanazt kapjuk, mint a konzolosok: azaz a szabadon bejárható Manhattant, rengeteg véletlenszerűen bekövetkező bűnesettel; a minden eddiginél több mozgásra képes Pókembert, valamint ősi ellenségét, a rendkívül erős Venomot. A játékban teljes szabadságot élvezünk, ha nem akarunk az adott küldetésre koncentrálni, szabadon segíthetünk a városlakóknak – illetve ha Venomot irányítjuk, minden korlátozás nélkül terrorizálhatjuk őket (Venom ruhája folyamatosan szívja az erőnket, amit úgy előzhetünk meg, ha felzabáljuk a járókelők életerejét). Az USM képregények írója által kidolgozott sztoriban rengeteg, a rajongók által jól ismert karakter tűnik fel (Rhino, Electro, Nick Fury, Eddie Brock), a grafika pedig teljesen egyedi lesz.



APRÓ hírek

American McGee már évek óta tervezgette, hogy egyszer elkészíti az Alice filmváltozatát, a forgatókönyv például már 2003 óta a fiókjában porosodik. A Universal most látta elérkezettnek az időt arra, hogy elkészüljön a mozifilm, a forgatást még az idén megkezdik. A rendező Marcus Nispel lesz, Alice szerepére pedig Sarah Michelle Gellart nyerték meg.



Kövesd a fehér nyulat!

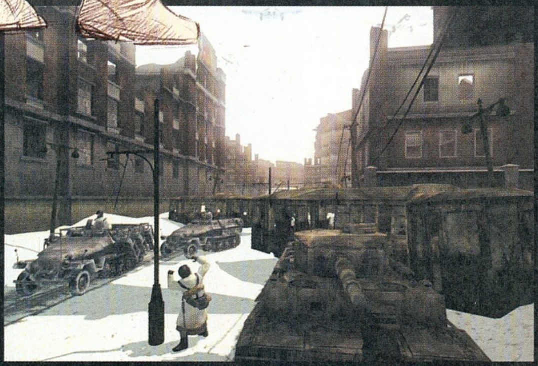
két számmal ezelőtt írtunk róla, hogy egy kínai MMORPG-játékos annyira feldühödött azon, hogy egy ismerőse álnok módon igazi pénzért eladta a neki csak kölcsönbe adott kardot, hogy leszúrta a tettest. Azóta megszületett az ítélet: életfogytig tartó szabadságvesztés (az áldozat szülei halálbüntetést akartak), amelyet jó magaviselet esetén 15 évre lehet enyhíteni.

A kínai jogászok azóta is vitatkoznak rajta, hogy a virtuális tárgyak, karakterek a játékos tulajdonát képezik-e (Koreában így működik a dolog, ott már a Lineage 1 idején hatalmas perek voltak a virtuális rablások miatt), ami igen időszerű dolog, hiszen nemsokára több százezer kínai veti rá magát a World of Warcraftra.

Evezzünk más vizekre: mindig felkavarja a játékvilágot, ha egy-egy ismert játékdesigner elhagyja csapatát, és egy másik kiadónál talál új otthonra. Olyasmire azonban még nem nagyon volt példa, ami nemrégiben az NCSoft és a Blizzard között történt: a hírek szerint a koreai cég tömegesen szipkázta el a Blizzardtól a World of Warcraft kiegészítőjén dolgozó fejlesztőket. Ezt alátámasztja, hogy az amerikai cég nagy hirtelen húsznál is több állásajánlatot tett közzé weboldalán. Az ügy következménye volt többek között a WoW-kiegészítő hiányzása az E3-ról, ugyanis a kilépések miatt alaposan elmaradtak az ütemtervtől. Az NCSoft reményei szerint az új emberek két új online fantasy RPG-t fognak megalkotni a következő két esztendőben, valamint besegítenek a Tabula Rase elkészítésébe is.

CALL OF DUTY 2 ★★

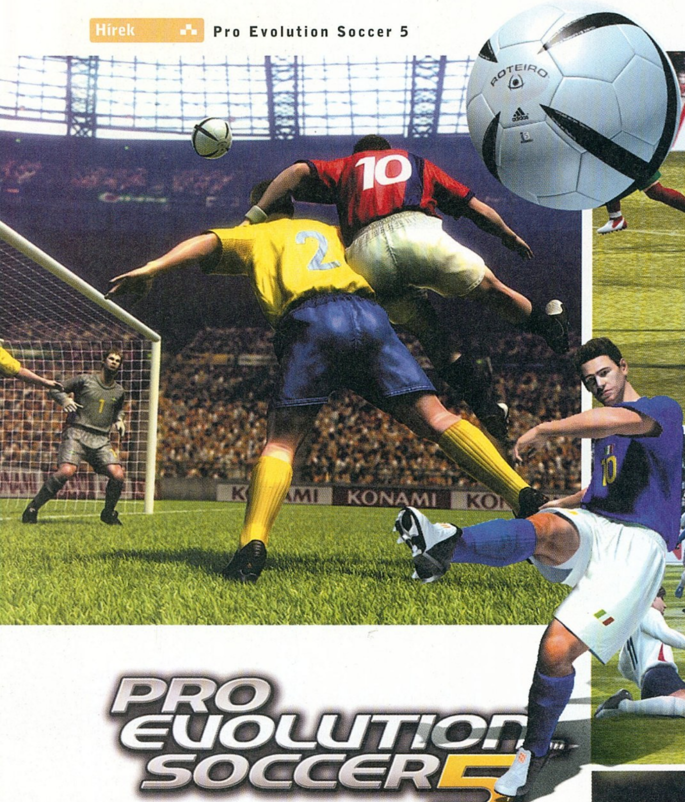
Fejlesztő : Infinity Ward **Kiadó** : Activision **Megjelenés** : 2005. negyedik negyedév



Újra átélhetjük Sztálingrád ostromát

kémeink áldásos munkájának köszönhetően sikerült új információkat szereznünk a széles tömegek által várt Call of Duty 2 egyjátékos módjáról – és ehhez természetesen új képek is dukálnak!

Négy sztori vár ránk a második részben, ám a németek ezúttal is csak ellenségek lesznek. Az első hős Vaszilij Ivanovics Koszlov lesz, a Vörös Hadsereg egyszerű közkatonája, aki többek között Moszkva védelmében és Sztálingrád ostromában fog részt venni. Amerikai oldalról Bill Taylor tizedest vezethetjük harcba, aki a legelitebb szakasz, az Army Rangers tagjaként küzd Észak-Európában – vele többek között a normandiai partraszállásban is részt vehetünk. A hátralevő két hős jószerivel egymás mellett küzd: az angol Davis őrmester a gyalogság színeiben, míg a skót Welsh parancsnok a Sivatagi Patkányok nevű legendás tankosztag tagjaként osztja ki Rommelt és seregeit Észak-Afrikában. Előbbivel főként kisebb horderejű küldetésekben fogunk részt venni, utóbbival viszont az akár 80-100 járművet és több száz gyalogost felvonultató óriási ütközetekben – például El-Alameinben – is megmutathatjuk, mit tudunk.



Az ötödik részben az angol válogatott minden tagját fel lehet ismerni arcról is

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Fejlesztő › Konami Tokyo **Kiadó** › Konami
Megjelenés › 2005. negyedik negyedév

Noha a sorszámból látszik, hogy a Pro Evo-széria nem mai gyerek (sőt, Japánban ez a rész már Winning Eleven 9 néven jelenik meg), a sorozat PC-s múltja nem túl fényes. A harmadik rész borzalmasan igénytelen átirat volt, és a tavalyi, négyes sorszámot viselő epizódban is hajmeresztő dolgok maradtak a PlayStation 2-es verzióból – igaz, ha sikerült gamepadet szerezni, multiban jobb volt, mint az aktuális FIFA.

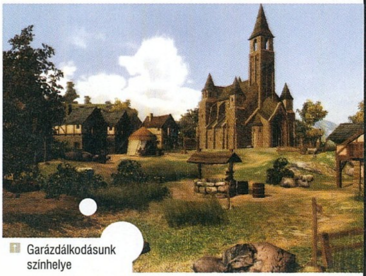
Az október közepe táján megjelenő (vélhetően az idei FIFA előtt akarják kihozni egy-két héttel) Pro Evo 5 nem hoz igazán forradalmi változásokat – azokra még egy évet várni kell (a hatodik részbe tervezik, hogy online akár húsz játékos is játszhasson). Az azonban mindenképpen örömteli hír, hogy minden mozdulatot újra elkészítettek, hiszen a korábbi részek animáció helyenként igen komikusak voltak. Annak az ígéretnek is nagyon örülünk, hogy az online játékot végre kipofozzák, nem a DOS-os időkre emlékeztető módon kell a meccseket indítani, hanem egy korszerű szerverkeresőben válogathatunk, ráadásul online bajnokságokat is lehet rendezni.

Maga a játékmenet nem változik túl sokat, leginkább az emelhető ki, hogy az arcról is felismerhető sztárjátékosok különleges mozdulatokkal fognak rendelkezni, illetve kidolgozottabb lesz a franchise mód, ahol éveken át irányíthatunk egy-egy csapatot. A Konami egyébként ezúttal sokkal nagyobb figyelmet fordít a PC-s verzióra, egy külön e célra verbuvált fejlesztőcsapat dolgozik a billentyűzetre és egérre termett irányításon, valamint a még profibb editoron.

GUILD 2

Fejlesztő > 4Head **Kiadó** > JoWood **Megjelenés** > 2006. második negyedév

A Guild első része (Europa 1400 alcímmel) egy főként német nyelvterületen nagy sikert arató gazdasági szimulátor volt. A JoWooD most az egész világot meg akarja hódítani, így aztán a játékon rengeteg változtatást hajtottak végre. Ismét a XIV. században járunk, egy nemesi sarjat irányítunk – ezúttal azonban az egész világ él körülöttünk: bejárhatjuk egyre terebélyesebbé váló városunkat, személyesen mehetünk be a boltokba, sőt, éjszaka még tolvajkodhatunk is. A brutalitásra vágyók vívásban edzhetik magukat, a stratégák seregeket irányíthatnak, a családközpontúak pedig asszonyt választhatnak maguknak, és nevelhetik gyermekeiket. Aki az első rész hangulatára vágyik, az foglalkozhat kizárólag a kereskedelemmel is, személyes látogatásokkal alakítva ki jövedelmező kapcsolatokat messzi városok hasonló szellemiségű kalmárjaival. A fentieknek köszönhetően rengeteg RPG-elem jelent meg a játékban, külön gyúrhatunk minden képzettségre, ráadásul karakterünk – illetve két hű segítője – arcvonásait is mi alakíthatjuk ki. Még jó egy év van hátra a megjelenésig, majd akkor kiderül, hogy a német fejlesztőknek tényleg sikerül-e megalkotnia egy ilyen szinten élő középkori világot…



Garázdálkodásunk színhelye

APRÓ hírek

Ugyan hivatalos bejelentés még nem született, de minden jel arra mutat, hogy a Ritual az 1998-as Sin folytatásán dolgozik. Noha az első részt az egy hónappal később megjelenő Half-Life megfojtotta (ráadásul elég bugos is volt), rengeteg jó ötlet akadt benne. A fenti képen főellenségünk, Elexis Sinclair látható.

A DICE kanadai stúdiója egy meg nem nevezett új játékon dolgozik, amely 2006 tavaszán fog megjelenni. A közeli dátumból, illetve a fejlesztők múltjából valószínűsíthető, hogy a Battlefield 2-höz készítenek egy kiegészítő lemezt. Az eredeti svéd csapat eközben egy Fallen Angels című 2. világháborús FPS-en ügyködik, ezúttal nem a multira koncentrálva.

Spellforce 2

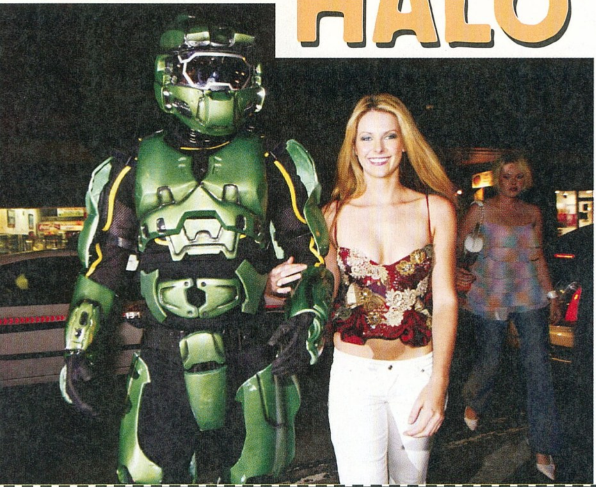
Fejlesztő > Phenomic **Kiadó** > JoWood **Megjelenés** > 2005. negyedik negyedév

A Spellforce-nak sikerült, ami rengeteg konkurensének nem: sikeresen kombinált két teljesen eltérő játékstílust, méghozzá a szerepjátékot és a valósidejű stratégiát. A második rész továbbviszi ezt a vonalat, hajszálnyit eltolva a hangsúlyt az RPG rész felé. Nem kell félni, ezúttal is lesz városépítés, hadseregképzés – egyszerre legfeljebb száz katonánk lehet – és nyersanyagtermelés, de ezúttal sokkal több lesz az olyan mellékküldetés, ahová seregek nélkül, csak a központi karakterünkkel, és öt, testőrként szolgáló hőssel mehetünk.

A fejlődés is megváltozik, pontosztogatás helyett egy képességfán haladva válogathatunk a száznál is több megtanulható varázslat, speciális támadás között. A több tucat felbérelhető hős mindegyike saját háttértörténettel bír, ami további mellékküldetéseket is hordoz magában. A játékban egyébként három játszható nép lesz, egyenként három fajjal. A Realm nevű szövetségbe az emberek, az elfek és a törpék, míg a Klánokhoz az orkok, trollok és barbárok tartoznak. A harmadik, újonnan megjelenő csoportosulás a sötételfek, az árnylények és az általuk rabszolgaságban tartott gólemek társasága.

Minden nép rendelkezik egy hatalmas erejű titánnal, ez itt éppen a trollok szuperfegyvere

HALO the Movie



Master Chief nemsokára a mozivásznon tér vissza! Nem kell félni, nem a „mesteri" Uwe Boll szerezte meg a Halo filmjogait (ő mészárolja sorra a játékosok lelkivilágát, például a House of the Deadet és az Alone in the Darkot „köszönhetjük" neki), a Microsoft ennél sokkal jobban óvja a rendkívül népszerű világot. A forgatókönyvet ők maguk készíttették el Alex Garlanddal (a 28 nappal később írójával), ezt pedig Master Chief-páncélba bújt futárok kézbesítették minden nagy amerikai stúdiónak – leszámítva persze a Sony tulajdonában levő Columbiát. A cég kemény feltételeket szabott: 15%-os részesedést a bevételből (ebből tízmillió előre), legalább 75 milliós költségvetés, és a Bungie által megteremtett világ abszolút tiszteletben tartása az alapfeltétele bármilyen tárgyalás megkezdésének. A stúdiók közül végül a Universal és a Fox párosa győzedelmeskedett, úgyhogy másfél-két év múlva az ő gondozásukban kerül bemutatásra a film. Rendezőről, vagy szereplőkről nincs hír, csak egy néhány pletyka, amely szerint a Microsoft Ridley Scottot kereste fel az ötlettel.

PÁRbaj

Gyűrűk Ura	Dungeons & Dragons
Az alap	
Tolkien négy remekműve	Körülbelül egymilliárd jobb-rosszabb szabálykönyv
A világ	
Középfölde talán a legjobban kidolgozott fantasy világ	A Planescape fantasztikus. Az agyonreklámozott Eberron nem az.
A mozi	
Három csodálatos remekmű	Katasztrofális szörnyűség, ami pont 107 perccel hosszabb, mint kellene...
Eddigi játékok	
Az EA ebben a témában még nem tudott kiemelkedőt alkotni	A szörnyűtől (Descent to Undermountain) a fantasztikusig (Planescape Torment) minden volt már
Készülő játékok	
Hivatalosan csak a Lord of the Rings Online készül, de számítunk a Battle for Middle-Earth 2-re is	Minket leginkább a két szupertitkos játék érdekel, a Baldur's Gate 3 és a Neverwinter Nights 2

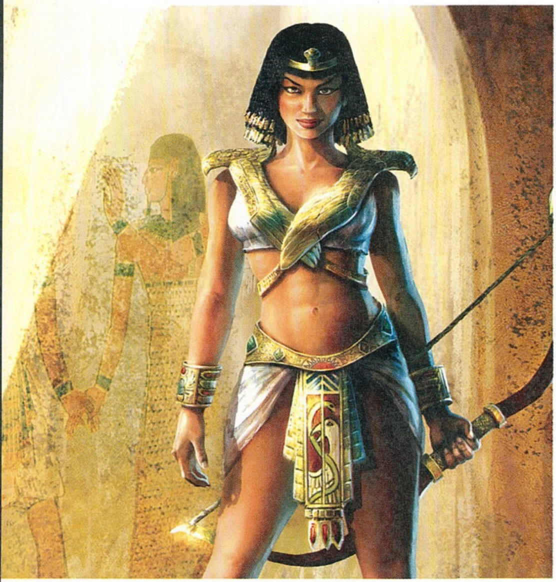
Azt beszéli már az egész város

Az Infinity Ward webmesterét valószínűleg páros lábbal rúgták ki, amikor a cég weboldalának álláskereső részére kikerült, hogy a "CoD3" kódnevű játék elkészítéséhez keresnek programozókat (természetesen ez ma már nem olvasható). Több szuperszámítógép teljesítményét bevetve feltörtük a titkosírást, és kiderült, hogy a **Call of Duty 3**-ról van szó.

90%

Egy biztos: készül az első World of Warcraft-kiegészítő. Korábban felröppent egy pletyka, amely szerint Northrend lesz a címe, és a legfőbb újítás egy harmadik nép bevezetése lenne. Ezt a Blizzard hamar cáfolta, ám most újabb hírek szivárogtak ki, az állítólag **Burning Crusade** című expanzióról. Ezek szerint mindkét oldal egy-egy új fajjal gazdagodna (a Hordánál ez a vérelf lenne), megjelenne a szerzetes, mint új kaszt, és bevezetnék a hősi kasztokat is, vagyis 60. szint felett minden faj/kaszt kombináció egyedi úton fejlődhetne tovább pár szintet – így például az élőhalott mágusból lich válhatna.

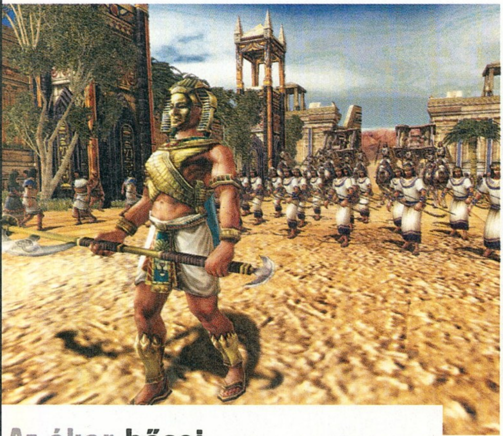
35%



Hajó ha nem jó Általában az RTS-ekben a tengerészet nem túl fontos, ám e játék csatái igen sokszor dőlnek el a tengereken; a hajók meghökkentően fontos szerepet kapnak. Azon túl, hogy a bárkák jelentik a leggyorsabb közlekedési lehetőséget, hatalmas tűzerőt is képviselnek. Ráadásul a hajóra pakolt íjászok és katapultok aktívan segítik a legénységet és az igazán nagy teknőkre még barakkokat is építhetünk!

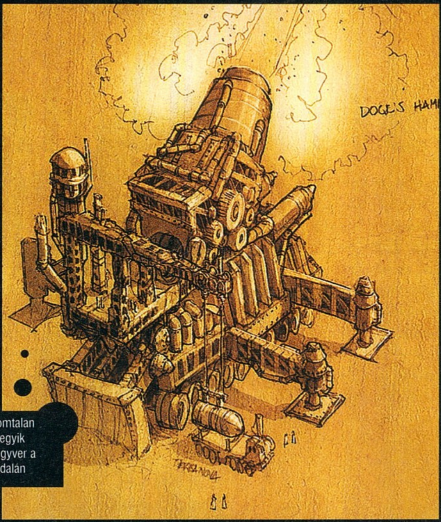
RISE & FALL
CIVILIZATIONS AT WAR

Rick Goodman ismét egy történelmi RTS-en dolgozik, ezúttal kizárólag az ókorra koncentrálva. A Rise & Fallban négy nép – a rómaiak, a görögök, az egyiptomiak és a perzsák – uralkodójaként próbálhatunk szerencsét. Sztorival ellátott kampány csak kettő lesz (Nagy Sándorral és Kleopátrával), de multiban minden oldal kipróbálható lesz.



Az ókor hősei A hajók mellett a játék másik specialitása, hogy igen sűrű akciójelenetek lesznek benne! Ha a szokványos módszerekkel megfelelő mennyiségű ellenfelet semmisítettünk meg, egy rövid időre átvehetjük hősünk felett a közvetlen irányítást. Így aztán ott hentelhetünk az első sorokban Julius Caesarral vagy Nagy Sándorral, vagy a messzeségből íjászkodhatunk például Kleopátrával. Mind a négy választható népnek két-két ilyen hőse lesz.

Technikaóra A Rise & Fall alatt a fejlesztők új fejlesztésekkel teli Titan 2.0 motorja dolgozik, amely egyébként a magyar Walker 2 mellett a másik licencelhető RTS-engine a piacon (negyedmillió dollár plusz részesedésért te is megveheted!). Ez a bump mappingtól a realisztikus fizikán át a mesterséges intelligenciáig mindent képes kezelni, ráadásul a látottak alapján mesteri szinten.



Ez az idomtalan ágyú az egyik szuperfegyver a Vincik oldalán

RISE OF LEGENDS

írta • Hancu

fejlesztő > big huge games **kiadó** > microsoft **megjelenés** > 2006. első negyedév

A marylandi illetőségű, 35 fejlesztőt foglalkoztató Big Huge Gamest Tim Train, David Iscore, Jason Coleman és Brian Reynolds alapította 2000 tavaszán. A négyes Sid Meier keze alatt tanulta a játékkészítés fortélyait, és olyan játékokon dolgoztak együtt, mint a Civilization 2, a Colonization és az Alpha Centauri. Első Sidtől független munkájuk, a Rise of Nations 2003-ban egy szakajtónyi Év játéka díjat, és egymilliós eladott példányszámot hozott a csapatnak.

Hosszú-hosszú évek óta minden E3 előtt felröppen a pletyka, hogy most jött el az idő, amikor a Microsoft bejelenti a PC-s játékpiacról való távozását, és teljes mellszélességgel beáll az Xbox mögé. Ez a teljességgel valószínűtlen és logikátlan lépés a hivatásos vészmadarak legnagyobb bánatára idén sem történt meg, sőt: az Age of Empires 3 mellé újabb PC-s megajátékot jelentett be Bill atyánk kicsiny cége, ami rögtön igen előkelő helyre ugrott a stratégia-rajongók várólistáján.

Ahová lépek, népek

A Rise of Legends alapötlete bevallottan az volt, hogy helyezzék át a Rise of Nations játékrendszert fantasy környezetbe (illetve vértezzék fel bámulatos grafikával, ami az elődről nem volt elmondható), a lehetőség szerint a tolkieni elegáns elfek-büdös orkok klisék elkerülésével. Nos, ez olyannyira sikerült, hogy a rögtönzött PC Guru (ponyva)irodalmi kör nem is igazán tudott még egy ennyire egyedi, semmi másra nem hasonlító, mégis markáns stílusjegyekkel bíró játék-háttérvilágot említeni, több perces megfeszített gondolkodás árán sem.

A Rise of Legends világában a mágiában és a technikában hívő népek küzdenek egymással. A Vincik – ahogy nevük is mutatja – Leonardo da Vinci futurisztikus szerkezetekről készült jegyzetei és vázlatai által inspirált nép. Dübörög a steampunk életérzés ezerrel, mindenhol gépek, automaták, csapok, fogaskerekek, szelepek, kallantyúk, mindenki nyakig olajos, és legalább két csavarkulcs lóg ki a szerelő-overallja zsebeiből. Ellenben az Alimok népe mintha az Ezeregyéjszaka meséiből dezertált volna (szinte új értelmet adva ezzel a dezertálás kifejezésnek, hiszen a sivatagban laknak). Seherezádé és Ali baba után szabadon számíthatunk görbe szab-

Szaurón egy varázslattal Móriába kényszeríthetné ezt a szövetséget is

lyáikat villogtató vad nomád lovasokra, a homokviharoknak parancsoló varázslókra, és a Prince of Persiából ismert egész pereputtyra.

Bár alapvetően mindenki humanoid, a hagyományos gyalogság-lovasság-íjászok hadnemek csatáját megbolondítják az egyes népek megidézhe-

Kirobbanó sikert aratott a támadásunk

tő, vagy felépíthető speciális egységei. A Vinciknél robotokat, hatalmas ágyúkat, páncélozott járműveket, repülő szerkezeteket várhatunk, míg az Alimok dzsinneket, sárkányokat, a sivatag szellemeit és elementálokat vetnek be a győzelemért.

A játékban még két, eddig titokban tartott nép is fog szerepelni irányítható félként, de ezek kilétét egyelőre homály fedni, mindössze annyi látszik biztosnak, hogy az egyik technikai jellegű, a másik mágikus civilizáció lesz, de gyökeresen fognak különbözni a Vinciktől és az Alimoktól – mind kinézetben, mind játékstílusban.

A népek különbözőségét erősíti a Rise of Nationsből örökölt technológiai fejlődési rendszer megreformálása. Anno négy területet fejlesztgethettük a civilizációnkat – a négyes szám most is megmarad, azonban ebből csak kettő közös, kettő pedig csak az adott népnél elérhető. Az ilyen speciális fejlődési fákat mindenképpen érdemes a maximumig kifejleszteni, mert ilyenkor extra, csak az adott népre jellemző szuperképességeket kapunk (ez persze nem könnyű, hiszen minden technológia annál több pontot, azaz kereskedelmi negyed felépítését és fenntartását igényli, minél magasabban helyezkedik el ezen a bizonyos fán). A Vinciknél ilyen képesség például a Strip Mine, ami egy bányának a nyersanyagtartalékát azonnal lenullázza; mi azonnal hozzájutunk a sok-sok erőforráshoz, a kifosztott bánya pedig terepakadályként éktelenkedik tovább a térképen.

Giacomo és a többiek

A Rise of Nationst érő kritikák állandó pontja volt anno a sztori, a hősök (nem feltétlenül játéktechnikai értelemben, hanem úgy is, mint markáns karakterek, emlékezetes szereplők) és az összefüggő küldetés-sorozat, kampány hiánya. Nos, bár a szabad játékmenetet biztosító Conquer the World kampány megmarad, és továbbra is arra terjeszkedünk, amerre akarunk, most már erős sztorivonal is van a játékban, amit a térképen itt-ott felbukkanó küldetések teljesítésével tudunk követni (kicsit hasonlít a rendszer a Battle for Middle-Earth Living World rendszeréhez, de annál azért jóval nagyobb szabadságot biztosít). A történet Giacomo, az egyik Vinci városállam vezetője körül forog, aki nagyszabású összeesküvések közepébe pottyan. Vinci polgárháború jobbról, Alim külső fenyegetés balról, közben orgyilkosok végeznek a bátyjával, és megjelenik a képben a Gonosz Dózsénak nevezett misztikus hadúr, aki a háttérből rettenetesen keveri a matériát – és ez még csak a kezdet, a maradék két titokzatos nép még sehol... Hát, nem egy Oscar-jelölt indítás, de a semminél (vagyis a Rise of Nations nem létező történeténél) mindenképpen több.

Ha már a hősöket említettük, ők is megjelennek a Rise of Legendsben (minden nép egyszerre legfeljebb hármat tudhat a sorai között), ám nem annyira legyőzhetetlen harci egységeként szolgálnak, inkább spéci képességeikkel, idéző varázslataikkal, amolyan kiemelten erős egységként erősítve a hadat.

Minden nép rendelkezik szuperfegyverekkel (kb. a Red Alert óta ez szinte kötelező kellék egy RTS-ben, mint ahogy a hősök is a Warcraft 3 óta), amelyek ezúttal az Age of Mythology titánjaira emlékeztetnek leginkább. A Vincik szuperfegyvere egy szinte a sérthetetlenségig páncélozott gigászi robotpók, a Vadiúj vadnyugat stílusában, változatos fegyverrendszerekkel felszerelve (Land Leviathan néven fut), az Alimoké pedig egy üvegtestű sárkány, ami a Nap sugarait a szárnyaival fókuszálva olvasztja fortyogó pocsolyává a legkeményebb ellenfeleket is.

Ha nem romlott el, ne javítsd meg!

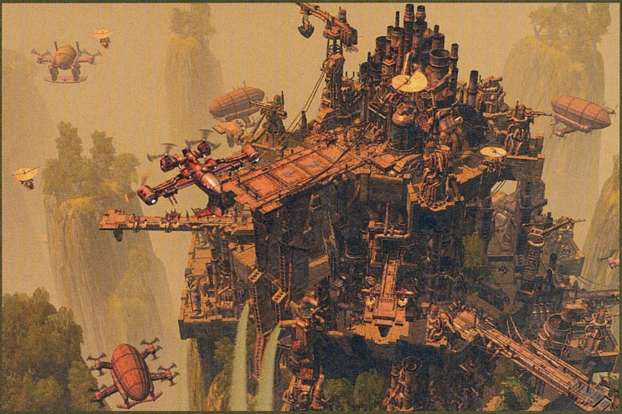
A játékrendszer, a kezelés, a csaták lefolyása mind-mind az elődből származik – de azért kapunk merész újításokat és kreatív ötleteket is bőven. Az országhatárok rendszere volt a Rise of Nations egyik zseniális újítása, és ez a Legendsben is megmaradt: határainkat semleges városok elfoglalásával tudjuk szélesebbre húzni, és erre szükség is van, hiszen az országhatáron kívül folyamatosan sebződnek a csapataink.

A Rise of Nations féltucatnyi erőforrása után erős egyszerűsítésnek lehetünk tanúi: a Rise of Legendsben mindössze kétféle nyersanyaggal kell bajlódnunk. Az egyik az arany, amit a városaink között ténfergő karavánjaink biztosítanak, a másik pedig a timónium nevű érc; ezt a hagyományos módon bányákból szerezzük. Az aránylag egyszerű rendszer kiemeli a városok és a bányák stratégiai jelentőségét a térképen – a győzelem egyik kulcsfontosságú feltétele lesz, hogy minél többet megszerezzünk és megtartsunk belőlük.

Az Empire Earth 2 korona-rendszerére hasonlít leginkább a dominancia megjelenése a játékban. Négy területen vizsgálja meg a játék időről időre, hogy melyik játékos a legjobb, és aki a dominanciát élvezi az adott területen, az különböző előnyökhöz jut. Az első ilyen terület a stratégiai dominanciáé: itt az a nyerő, aki több semleges várost foglalt el, jutalmul bizonyos semleges népek szövetségessé lépnek elő. A taktikai dominanciát az élvezi, aki több ellenséges katonát ölt meg, illetve épületet rombolt le – a fölényben levő fél jutalma megidézhető harci egységek, és más vagy bevethető „varázslatok” képében jelentkezik. Az erőforrás-dominancia azé, aki több timóniumot bányászott, míg a technológiai fölény annak a játékosnak az oldalán jelentkezik, aki a kutatás-fejlesztési fán előrébb jár, mint riválisa(i) – ennek a két területnek egyelőre

■ Giacomo a ló

A Rise of Legends hivatalos bejelentése szinte napra pontosan egybeesett az idei Kentucky Derby (a világ egyik leghíresebb lóversenye, idén 131. alkalommal rendezték meg) napjával. Hogy ez miért érdekes? A Big Huge széles látókörű fejlesztői (vélhetőleg Ricco távoli rokonai...) észrevették, hogy a versenyen indul egy Giacomo nevű ló – és mivel a játék főhőse is Giacomónak hívják, úgy gondolták, morálnövelési célzattal feltesznek némi pénzt az egyébként esélytelennek tartott pacira. Hogy Giacomo ettől táltosodott meg, vagy a 160 ezer néző biztatása doppingolta, nem tudni – mindenesetre tény, hogy magasan verte a mezőnyt, és az 1:50-es oddsznak köszönhetően egy rakás pénzt keresett a hazárdjátékos lelkületű programozóknak. Brian Reynolds egyértelműen jó ómenként értékelte az esetet – már miután képes volt megszólalni a röhögéstől...



ismeretlen a bónusza. A dominanciáért folytatott küzdelem egyfajta játék a játékban, ami jelentős előnyökhöz juttathat, de könnyen fordulhat a kocka, ha kicsit nem figyelünk oda rá.

Építkezzünk!

A városépítés rendszere szakít az évtizedes RTS-hagyományokkal; egyes épületek helyett különböző típusú városnegyedeket építhetünk. Eddig négyfélét láthattunk ezekből: a katonai kerület szolgál a harci egységek kiképzésére, védelmet biztosít a városnak, és emeli a hadseregünk létszámlimitjét. A kereskedőnegyedek adják a technológiai fejlődéshez elengedhetetlen kutatási pontokat, és innen származnak a karavánok is, akik a városok közötti kereskedéssel a kincstárunkat hizlalják. A harmadik fontos városrész a céhnegyed, ami a raktározható nyersanyagkészlet nagyságát növeli, illetve a termelést gyorsítja. Végül a negyedik a palota, ami az egész város méretét növeli (újabb kerületek építésére ad lehetőséget), és növeli az összes városnegyed adta bónuszt. Valójában ennek a rendszernek a mellékterméke az, hogy a játék városai elképesztően jól néznek ki, és valóban városoknak tűnnek, nem ötletszerűen összedobált épülethalmaznak. Mivel a városnegyedeknek nem kell feltétlenül pixelre ugyanúgy festeniük, a játék a város többi kerületéhez, a rendelkezésre álló helyhez, a terepadottságokhoz igazíthatja a negyed pontos grafikáját – így a városok nyüzsgő, az adott nép stílusát, kultúráját, és fejlettségi fokát visszatükröző metropoliszok lesznek. Így persze elég nehézkessé válna a kezelés, hiszen az ember csak kilátástalanul kattintgatna ide-oda a városban, annak reményében, hogy egyszer csak eltalálja a megfelelő épületet – de a feltételes módból már sejthetitek, hogy ilyen problémával mégsem kell megküzdeni. A központi palotára klikkelve előhozhatunk egy könnyen áttekinthető, ízléses kis menüt, ami – mivel aránylag kevésféle városnegyedünk van – nem takarja ki a fél képernyőt, mégis visszajelzést ad a városban zajló minden folyamatról, és itt ki is adhatjuk az utasításainkat.

„ Az Age of Empires 3 még meg sem jelent, de máris van egy igen erős, házon belüli kokurense "

A mértéktelen építkezésnek gátat vet, hogy az egyes kerületeket annál többe kerül felhúzni, minél több van már belőle az adott negyedben. A kezdővárosunk x-edik katonai negyedének mégdrágává vált felépítése helyett célszerűbb elfoglalni egy új várost, ahol sokkal olcsóbb ugyanez a városnegyed. Ez a remek szisztéma a játékosokat állandó terjeszkedésre, offenzív játékmódra sarkallja, és elkerüli a bevehetetlen, bebetonozott erődítmények hiábavaló ostromlásába fulladó partikat. (Ha már felmerült: ostromok, erődítmények és ostromfegyverek lesznek a játékban, sőt direkt a használatukra kihegyezett küldetések is!)

Amiről nem szól a fáma

A Rise of Nations grafikus motorját teljesen újraírták az elmúlt két évben – de gondolom a képekre vetett első pillantások után ez senkinek nem okoz meglepetést. A játék elképesztően jól néz ki (sokan máris temetik az Age of Empires 3-at...), nemcsak technikailag, de főleg hangulat, stílus szempontjából. Főként a városok néznek ki elképesztően jól (köszönhetően az imént vázolt városnegyed-rendszernek), a teljes terep és az összes objektum lerombolható, hatalmas seregek csapnak össze, a szuperfegyverek pedig mindent lemosnak a pályáról... De minek is áradozok itt, tessék inkább újra a képeket bámulni hitetlenkedve.

Leonardo boldog lett volna, ha ezt megérte volna

A gépigényről viszont egyelőre nem nagyon akaródzik nyilatkozni a fejlesztőknek, ez pedig a csodás grafikával, mindent ütő fizikai modellezéssel karöltve elég vészjósló. Az E3-on bemutatott verzió nagyon szépen, akadozás nélkül futott, bár ehhez a jelenleg elérhető legdurvább PC-t kellett alárakni. Mindenesetre van még idő az optimalizálásra, bízzunk a Big Huge programozóiban!

A multiplayerről sem sikerült sokat megtudni (pedig egy RTS esetében abszolút ez biztosítja a játék fennmaradását hosszú, de már közepes távon is!). Lesz skirmish, lesznek klasszikus multiplayer módok, lesz saját játékkereső szolgáltatás és klántámogatás – ennyi a marketingpúder, de konkrétumot nem igazán mondtak még a fejlesztők.

A legenda ébredése

A Rise of Nations zseniális játék volt, néhány kisebb-nagyobb hibával és gyengébb megoldással. A nem hivatalos folytatás (mert valószínűleg lesz igazi Rise of Nations 2 is előbb-utóbb!) a gyönyörű grafikával, izgalmas háttérvilággal, sztori-alapú játékmenettel ezeket a lyukakat mind egy szálig befoltozni látszik. A magam részéről nem igazán tudom elképzelni, hogy van erő a világegyetemben, ami ezt a játékot elrontaná – hajrá Big Huge Games, tapossatok a gázba srácok, mert nagyon messze van még a jövő tavasz...

Rise of Legends

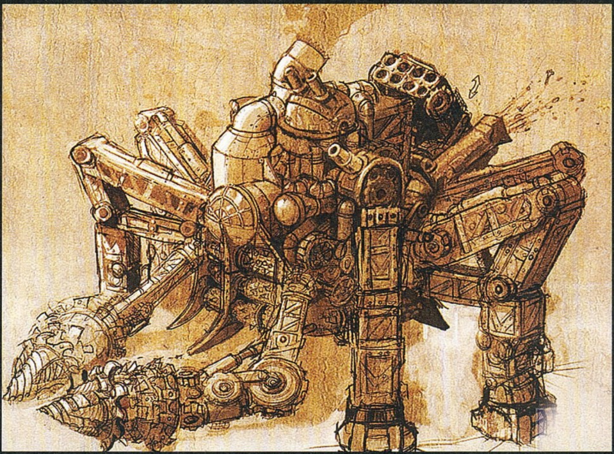
+ **Az általunk amúgy is imádott Rise of Nations gyönyörű grafikával és rengeteg kisebb újítással gazdagodik**

– **Két népről még mindig nem tudunk semmit, és a multiplayer részleteit is homály fedi**

Összességében:

A RoL a Rise of Nations hangulatában ugyan eltérő, ám ugyanolyan zseniális folytatása.

Készültségi állapot: 60%



INTERJÚ

Mivel az E3-on a Rise of Legends elvarázsolt minket, mindent tudni akartunk a játékról. Sajnos a kiállítás nyüzsgésében nem volt módunk alaposan kikérdezni a fejlesztőket, ezért utólag kerestük meg kérdéseinkkel a Big Huge Gamest, a cégen belül pedig a játék producerét, Tim Traint (ő Sid Meier régi cimborája, és a csapat egyik alapítója).

PC Guru: Hello Tim! Az első kérdésünk az lenne, hogy miért nem egy megszokott folytatást csináltok a Rise of Nationsnek? Mi imádtuk a játékot!

Tim Train: Köszi a dicséretet, szerintünk is jó kis játék volt! Most azonban azt akartuk, hogy a grafika igazán forradalmi legyen, és ebben zavart volna minket, ha a történelmi tényekhez kellett volna ragaszkodnunk. Óriási, összetett, kusza városokat akartunk, és ez nem illeszkedett volna egy ókori vagy modernkori világba. Nem tettünk le azonban arról, hogy valamikor még elkészítjük a Rise of Nations igazi folyatását, szerintem erre előbb-utóbb sor fog kerülni.

PC Guru: Az eddig bemutatott két nép nem a megszokott klisékre épül. Mi inspirálta a designereket a világ megalkotásában?

Tim Train: Azt a kezdetektől fogva eldöntöttük, hogy a lehető legmesszebb megyünk a tolkieni elf-törpe-ork stílusú fantasytől, inkább megalkotjuk a saját, egyedi birodalmunkat. Az első nép az Alimoké volt, akik Bryan Reynolds és Doug Kaufman közös ötletéből születtek. Ők már régóta egy Ezeregyéjszaka mesei stílusú játékon gondolkodtak. A második nép, a Vincik terme-szetesen Leonardo művei alapján született, de más steampunk források is hatással voltak az épületekre, az egységekre – például Hayao Miyazaki filmjei, vagy a Steamboy című anime.

Ez az ágyú egészen új jelentést ad a "nagy-kaliberű" szónak

PC Guru: Pontosan miként működik a sztori mód, miben különbözik a régi Conquer the Worldtől?

Tim Train: Tulajdonképpen kevertük a Conquer the World szabadságát egy rendkívül kidolgozott sztorival. A világtérképen feltűnő küldetések közti választással a játékos kismillió irányba terelheti a sztorit. Háromszor annyian dolgoznak az egyjátékos módon, mint amennyien az eredeti Rise of Nationsön munkálkodtak!

PC Guru: Hogy működnek a speciális képességek, amelyekért a játékosok versengenek?

Tim Train: A dominancia-képességek teljesen újak a Rise of Legendsben, és reményeink szerint teljesen új stratégiát hoznak a multiplayer versengésekbe. Négy területen lehet dominanciára szert tenni, például a territoriális dominancia annál lesz, aki először foglal el három semleges területet. Ha valaki ezután hat ilyen területet foglal el, az átveszi a helyét. Ugyanez áll a 9. és a 12. semleges területre, merthogy minden dominanciának négy szintje van. Aki éppen a domináns játékos ezen a területen, az megkapja a Tűzszünet nevű képességet, amellyel egy képernyőnyi területen beszüntetheti a harcot egy kis időre.

PC Guru: A Rise of Nationsben imádtuk a térképen elszórt bónusz erőforrások rendszerét. Ez ugye visszatér a Legendsben is?

Tim Train: Igen, bár változtattunk a dolgon egy kicsit. Az erősebb ilyen helyeket például agresszív lényekkel vettük körül, hogy ne lehessen az első néhány percben elfoglalni őket. Ráadásul nem csak plusz nyersanyagot, vagy harci, netán gyártási bónuszt adnak, ennél sokkal színesebb a paletta. Ha például elfoglalsz egy obszervatóriumot, annak a teleszkópját bárhová beállíthatod a pályán, így kifigyelheted az ellenfeleket. Vagy ha találsz egy könyvtárat, a fejlesztések gyorsulnak föl. Ez a két példa csak a jéghegy csúcsa, tucatnyi hasonló speciális helyet lehet elfoglalni.

PC Guru: Miként működik a városok elfoglalása?

Tim Train: Sokat változott a rendszer, bevezettük a megszállást. Ha a város ereje bizonyos szint alá csökken, gyalogos katonákat küldhetünk be, akik szép lassan elfoglalják nekünk a települést. Minél nagyobb sebzést okoztunk előzetesen, annál kevesebb katona kell, így aztán mindenki eldöntheti, hogy rengeteg katonát visz magával, vagy addig ostromolja a várost, amíg azt már egy-két katonával is el tudja foglalni.

PC Guru: Végezetül térjünk át egy másik játékra: láttátok az Age of Empires 3-at? Végül is ugyanaz a kiadótok...

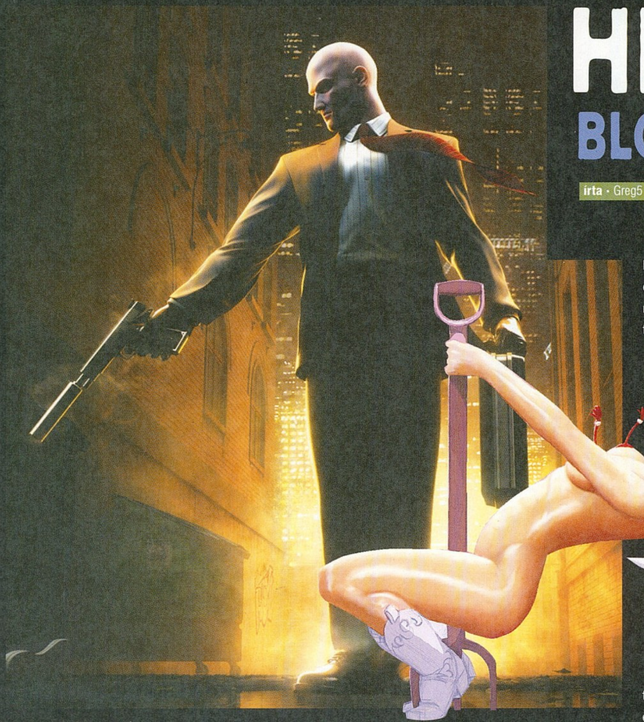
Tim Train: Persze, jóban vagyunk a srácokkal. Én magam például még a MicroProse-nál együtt dolgoztam Bruce Shelleyvel és Sandy Petersennel. Az E3-on is játszogattunk az Age 3-mal, és tetszett is. Nagyon várjuk, az Ensemble játékai mindig fantasztikusak!

PC Guru: Köszönjük az interjút Tim, és sok sikert a játékhoz!

Tim Train: Mi köszönjük a lehetőséget!

HITMAN: BLOOD MONEY

írta · Greg5 **fejlesztő** > io interactive **kiadó** > eidos **megjelenés** > 2005. negyedik negyedév



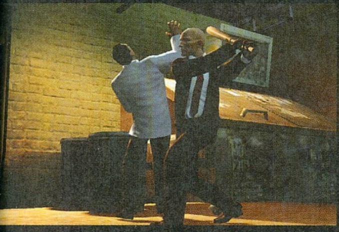
A dán IO Interactive a Hitman első részével robbant be a köztudatba, mintegy öt évvel ezelőtt. A folytatás több mint három millió példányban kelt el világ- és platformszerte, mely után az Eidossal egyre szorosabb együttműködés jött létre, majd a kiadó fel is vásárolta őket.

Az idei E3-on sajnálatos módon nem láttunk szinte egy lopakodós játékot sem – vagy egyszerűen túl jól rejtőztek el. Mivel sem Sam Fisher, illetve Snake titkosügynökök, sem Garrett mestertolvaj újabb kalandjaiba nem nyerhettünk betekintést – bár egyikük se marad sokáig munka nélkül –, szegény kopasz, számozott tarkójú bérgyilkosunk igencsak magára hagyatva álldogált a kaszinóban, ahol a demópálya játszódott. A Hitman harmadik része tavaly az újszerű hangulaton kívül nem sok újdonságot hozott a csendes gyilkolásra kihegyezett szériába, így a haldokló Eidosnak dolgozó bérgyilkosnak igencsak fel kell kötnie az alsóneműt, ha vissza szeretné lopni magát a játékosok kegyeibe. Erre a fejlesztők által stílszerűen innen-onnan összeszedett ötleteknek hála most reális esély mutatkozik.

A véres pénznek van szaga!

A történet szerint ezúttal független bérgyilkosként tevékenykedünk Amerikában, és két rivális, hozzánk hasonló foglalkozású embereket futtató ügynökség között kell majd ügyesen laviroznunk. Szabadúszóhoz méltó módon saját bankszámlával és fegyverkészlettel rendelkezünk, amiket egyrészt a megbízások elvégzése közben gyűjthetünk össze, másrészt jutalomként kapjuk őket a sikerrel teljesített feladatokért. Különböző karabélyainkat, pisztolyainkat és mesterlövészpuskáinkat igen változatos fejlesztésekkel láthatjuk el, mint például jobb célratartási, gyorsabb újratöltési, vagy hangelnyelő képességet biztosító kiegészítések – a lehetőségek száma minden fegyvertípusnál tíz fölött lesz. Az IO-s dán (és magyar, ugyanis jó néhány hazánkfia is dolgozik a cégnél!) fiúk ismét izgalmas, fordulatos sztorit ígérnek, amit sajnos az előző rész hasonló beetetését és banális történetét figyelembe véve egyelőre javallott erős fenntartásokkal kezelni.

Az alapkoncepció természetesen továbbra is változatlan. Hidegvérű, számító, kizárólag pén-



Ne felejtsétek el gyerekek, a hullákat mindig el kell rejteni!

zért, megbízásból gyilkoló ügynököt alakítunk, aki a minden eddiginél hatalmasabb fegyverarzenál ellenére is inkább az álcázást, lopakodást, és a csendes ölést részesíti előnyben. Az előző részekkel szöges ellentétben ezúttal nem csak egyfajta lelkivilágunkat megnyugtató (netán felkorbácsoló) minősítést kapunk a küldetés végén a „néma bérgyilkostól" az „elmebeteg népirtóig" bezárólag, hanem feladataink megoldásának módja, eleganciánk illetve annak hiánya befolyással is lesz a későbbi küldetésekre. Ezt a hírhedtségi skála bevezetésével oldották meg a fejlesztők. Egy pszichopata tömeggyilkos nehezen kap szolid megbízásokat, ám előszeretettel küldik kamikaze-jellegű, csaknem öngyilkossággal felérő küldetésekre. Nem is beszélve arról, hogy hírhedt mészárosként esetleg a küldetés során is felismerhetik csöppet sem barátságos arcunkat – még inkognitóban is. A hírhedtségpontok végigkísérik a teljes történetet, így ezentúl nem mindegy, milyen eszközökkel dolgozunk. Persze a pénz itt is hatalom: ha leméexternalhó szakasznyi roszszfiút, de nem akarjuk hírhedtség-szintünket növelni, busás összegért rendelhetünk Mr. Wolf-szerű problémamegoldókat a helyszínre, akik szépen feltakarítanak utánunk.

Az új Sam Fisher-padawan

Sam Fisherhez hasonlóan nemcsak fegyverkészletünk, de közelharci harctechnikánk is gyarapodik némiképp az új epizódban. Nem túl etikus, de felettébb hasznos lehet alkalmaznunk a szemkiszúrás brutális fogását, ami teljesen biztossá teszi, hogy az őr a későbbiekben nem fog minket azonosítani. A különböző csendes fojtási lehetőségek is megmaradnak, a fojtózsinór és a kispárna mellett ezúttal egy-két olyan új, nem éppen erre kitalált, kreatív eszközt is bevethetünk, mint mondjuk a fekvenyomó rúd a konditeremben. Hiába, szerencsétlen balesetek előfordulnak a gyúrdában is... Szintén újdonság a túszejtés, illetve az emberi pajzs felhasználása. Pisztolyunkat ezúttal úgy is tüzelésre készen tarthatjuk, hogy nem tör ki egyből pánik környezetünkben – ráadásul a hideg pisztolycsövet a bőrén érző delikvens ennek hatására roppant segítőkésznek fog mutatkozni. Ha kicsit jobban elfajulnának a dolgok, szorosan magunkhoz fogva áldozatunkat akár emberi pajzsként is felhasználhatjuk a testét. Szintén jópofa újítás, hogy immár nem csak hátulról, de felülről is meglephetjük ellenfeleinket: a magasból lelógva – illetve lenyúlva – fojtózsinórunk segítségével egy pillanat alatt megfojthatjuk és felránthatjuk magunk mellé áldozatainkat.

Az előző rész minden porcikájában felújított grafikus motorja által nyújtott látvány stílusában legjobban talán a Splinter Cell játékokra emlékeztet – bár azok hihetetlen képi világától sajnos jelentősen elmarad. A fejlesztők ezúttal nagyobb szerepet szánnak a fény-árnyék effektek, sötét-világos kontrasztok kihasználásának, a kiállításon mutogatott Las Vegas-i demóban például nagyon látványosan ütközött ki a sötét éjszakát felváltó éjszakai neonfények kavalkádja, nem is beszélve a konkrét árnyékhatásokról és olyan apróságokról, mint például a háttérben feltűnő tűzijáték vagy az immár mindenhol jelenlévő normal mapping (amelynek sajnálatos mellékhatása, hogy minden karakter műanyag kirakati babának tűnik). Emellett a 47-es ügynök mozgáskultúrája is kifinomultabb lesz; minden mozdulat sokkal több animációs fázisból áll, mint eddig bármikor. Persze az előző részt figyelembe véve a grafikáról szóló ígéreteket érdemes egészséges szkepticizmussal kezelni (az E3-on látottak alapján az árnyékok tényleg jók, de a mozgásokon még nem lehetett észrevenni jelentős változásokat), a zene viszont biztosan ismét maradandó emléket fog nyújtani, a dallamokért ugyanis ismételten a sokszoros díjnyertes zenész Jesper Kyd felel.

Mi lesz veled bérgyilkosom?

Újításokból láthatóan nem lesz hiány a Blood Moneyban, nagy kérdés azonban, hogy tudják-e hozni a fejlesztők az első részek hangulatát, és hogy a Hitmanek a játékélményből rengeteget elvevő mesterséges intelligenciát végre meg tudják-e valósítani mai színvonalon. A játék változatossági faktorával várhatóan nem lesz gond – ismét számtalan útvonalon és módszerrel oldhatjuk meg feladatainkat –, így ősszel talán újra (utoljára?) reflektorfénybe kerülhet a Hitman-széria. Reméljük itt, és a Tomb Raider Legendnél is igazi feltámadásnak leszünk tanúi – különben az SCi vezetői nagyon meg fogják bánni, hogy megvásárolták az Eidost...

„ Remélhetőleg a negyedik Hitman legalább annyival lesz jobb elődjénél, mint amennyit az új Tomb Raider javult "

HITMAN: Blood Money

+ Végre igazi újításokat kapott a sorozat az önellátó rendszer képében

– Az újítások azért lehetnének eredetibbek is, plusz alapvetően még mindig egy régi grafikus motor hajtja

Összességében:

A negyedik Hitman rész végre igazi újdonságokat hoz a sorozatba. Reméljük ezúttal az AI-val és a történettel se lesznek gondok.

Készültségi állapot: 60%

NAGYkaland

Sokan, sokszor elmondták már, hogy a kalandjátékoknak leáldozott; kipusztultak, mint a dinoszauruszok. Az idei E3-on látottak ezzel szemben azt mutatták, hogy a stílus feltámadóban van, rengeteg új, ötletes kalandjáték készül. Most egy kisebb összeállítást olvashattok ezekről (a Dreamfallról és az Indigo Prophecyről pedig előző számunkban találtok részleteket).

THE CITY OF METRONOME

fejlesztő: team tarsier **kiadó:** ? **megjelenés:** 2006. második fele

Napjainkban, amikor minden fejlesztő és kiadó szinte kizárólag a minél inkább földbedöngölő látványra koncentrál, gyakran elfeledkezünk arról, hogy mennyire fontosak a játékok hangjai is a hangulat kialakításában.

El tudjátok képzelni a Doom 3-at teljes némaságban, szörcsögések, hörgések és sikolyok nélkül? Ugye hogy nem... A megfelelő zene és hangeffektek hasonló fontossággal bírnak, mint maga a látvány. A vizuális lehetőségeket a fejlesztők egyre jobban kihasználják a játékélmény növelésére is: elég ha csak a Half-Life 2 fizikájára gondolunk. No de mi a helyzet a hangokkal? Nem lehet, hogy valami frappáns módon talán ezeket is be lehetne csempészni a játékélmény fokozásába?

sorban hangok felhasználásával és kombinálásával lehet majd előrejutni. A Metronome alapvetően külsőnézetes akció-kaland játék, ahol a feladatokat különböző hangok manipulálásával, keverésével és létrehozásával oldhatjuk meg.

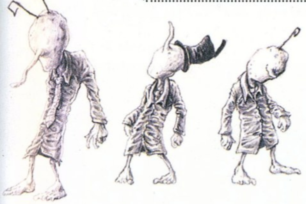
Legfőbb eszközünk egyfajta hangfelvevő eszköz, amivel bármikor bármilyen hangot felvehetünk – legyen az egy patak csobogása, egy gép hangos duruzsolása, vagy egy helyi lakos spontán jött káromkodása. Feladatunk minél többfajta érdekes és felhasználható hang elcsípése, amit később változatos feladatok megoldására használhatunk fel. Ordítással például elijeszthetjük az őröket, egy magas rangú polgár hangjára pedig addig zárt ajtók nyílhatnak meg előttünk. A pontos megoldandó feladattípusok egyelőre nem ismeretesek, de az ötletben ha-

Megvagy Hadnagy is itt van az ősrégi rajzfilmből, a Jamie és a csodalámpából

Hangoskodjunk!

Természetesen lehetséges, és Tarsiersnél ténykedő fiúk majdnem hogy a spanyolviaszt találták fel, amikor elhatározták, hogy az egyedi hangulatú, Metronome című játékukban elsőtalmas lehetőségek rejtőznek, főleg ha hozzávesszük, hogy nem csak a statikus hangokat vehetjük fel és használhatjuk, de azokat össze is keverhetjük, szerkesztgethetjük őket, és ha még így se jutunk megfelelő eredményre, mi is létrehozhatjuk a szükséges hangzást. Leguríthatunk például egy hatalmas sziklát a hegytetőről, hogy a megfelelő robaj hangjához jussunk, egy apró kutyakölyök vonyítását elmélyítve sokkal ijesztőbb hangot kapunk, de akár fel

Kaland
Akció

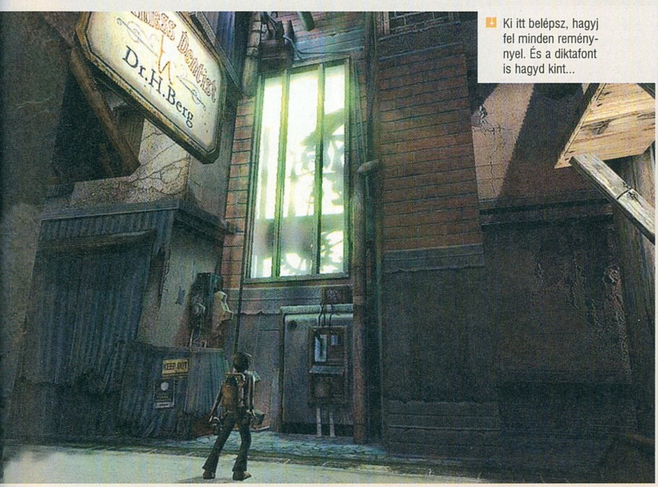


is idegesíthetünk egy városlakót, hogy ideális dühöngéshez vagy ordításhoz jussunk: a lehetőségek skálája nagyon tág!

Hangorkán és újgenerációs látványvilág

A játékmenet mellett abban is újító lesz a program, hogy az egyik első olyan, következő generációs konzolra (konkrétan Xbox 360-ra) fejlesztett program, ami biztosan napvilágot lát PC-n is. Ennek megfelelően a grafikában igen nagy ugrásra számíthatunk, és ez tökéletesen látszik a kiadott képeken is. Tűéles textúrák és döbbenetes poligonhegyek kényeztetik majd szemeinket, nem is beszélve a Doom 3-at zavarba hozó fény-árnyék hatásokról.

A City of Metronome szürke, kicsit nyomasztó atmoszféráját akár American McGee is megálmodhatta volna közvetlenül az Alice után, de mivel a neves designernek semmi köze a projecthez, inkább egyfajta szürreális Blade Runner – Sin City keverékként lehet leírni a megjelenítés stílusát. A kissé sötét hangulat nem a véletlen műve: Metronome városát az egyszerűen csak Corporationnek nevezett vállalat tartja teljes ellenőrzése alatt: a teljes hatalomirányító apparátus, a város ipara és az összes munkahely is a kapzsi cég kezében összpontosul – ezen kell majd változtatnunk a játék folyamán. A cég a profit mellett vajmi kevés érdeklődéssel van az emberek, a művészet és az infrastruktúra iránt, így a város házai gyakran teljes kuszaságban vannak egymás hegyére-hátára szórva, és valamennyi különös, egyedi formával rendelkezik. A játék egyes részei egyfajta letűnt középkori hangulatot adnak szűk, össze-vissza sötét sikátorokkal és egyszerű házakkal, míg máshol újkori gőzgépeket találunk, vagy modern, ezer színben pompázó lampionokkal, neonfényekkel, vagy neonreklámokkal találkozhatunk.



Ki itt belépsz, hagyj fel minden reménnyel. És a diktafont is hagyd kint...

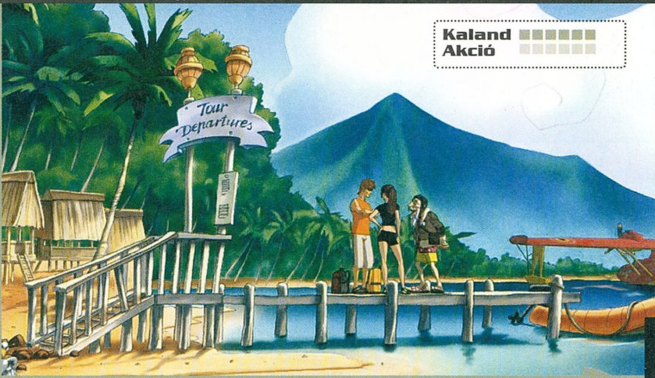
A játékban bámulatos fény-árnyék effektek várhatók, és a város lakói is kiemelkedően kidolgozottnak és elborultan karakterisztikusnak ígérkeznek. A sztori szerint a cég mindenféle világból lopkod össze embereket, hogy azokat munkaerőként használják fel egy titokzatos masina megépítéséhez. A gyerekekből és öregekből kiszipolyozzák a lelket, így azok metronómként, szinte robotszerűen ismételgetik a rájuk kirótt feladatokat. A testetlen lelkeket az elnyomó rezsim katonáiként működő tárgyakba ültetik, így létrehozva a kémeket. Ők lesznek legfőbb ellenségeink, ám ez nem homogén csoport; lesz köztük például egy ósdi fényképezőgép, ami egyfajta biztonsági kameraként próbál a nyomunkra bukkanni, illetve egy különféle szerkezetekből összerakott rendőr is.

A játék zenéinek minőségéért egy direkt játékzenékre specializálódott cég, az igen bőséges referenciával rendelkező Deffmute felel, amely eddig olyan hatalmas kiadók fejlesztőcsapatairól vette le az igényes muzsika megalkotásának terhét, mint a Capcom, vagy az Eidos. Ha már a játék a hangokat állítja középpontba, természetesen ezek minőségére és sokszínűségére kiemelkedően odafigyelnek a Tarsiernél.

A sok homályos pont ellenére – például hogy a hanggal történő manipuláció mellett milyen egyéb játékelemek lesznek – a Metronome már a most ismert információk alapján is fantasztikus látványvilágú, egyedi játéknak ígérkezik. Remélhetőleg akad valami vállalkozó kiadó, ami lecsap erre a különlegességre, mert mi igencsak szeretnénk már kipróbálni!

RUNAWAY 2 DREAM OF THE TURTLE

fejlesztő: pendulo **kiadó:** trysynergy **megjelenés:** 2005. harmadik negyedév



„A klasszikus point'n click kalandjáték halott." – mondta Charles Cecil, a Broken Sword sorozat atyja immár több mint két éve, a mesternek pedig ismét igaza lett. A nagy kalandjáték-készítők vagy új játékműfaj után néztek, amelyeket a kiadók is hajlandók pénzzel támogatni (lásd Tim Schafert és zseniális pszichonautáit), esetleg gyerekjátékok készítésére adták fejüket, mint a Monkey Island atyja, Ron Gilbert. Akik a műfajnál maradnak, azok pedig megpróbáltak a harmadik dimenzió, illetve az akcióelemek felé nyitni a műfajon belül, mint például Mr. Cecil úr a Broken Sword 3-mal. Így maradt a Syberia mellett csaknem egyedüli klasszikus kalandjáték-hírmondónak a másfél éve megjelent Runaway, amely hangulatos, rajzfilmszerű, kézzel rajzolt háttereivel, és jópofa karaktereivel hívta nosztalgiázni az egy szál egérhez, és humoros, izgalmas történetekhez szokott kalandjátékosokat. Láss csodát: az egyszerű koncepció az új évezredben is működött, így a szokatlan anyagi sikernek köszönhetően a spanyol stúdió már nagyban ügyködik a második epizódon, amely az év végén jelenik meg (reméljük a hazai forgalmazó jóvoltából ismét magyar felirattal).

Gina ugyan átfestette a haját, de még mindig ugyanolyan dögös, mint az első részben

A fejlesztők ugyanolyan egyszerű irányítást és tárgykezelési rendszert ígérnek, mint az előző részben – a sokak által kritizált pixelvadászatot pedig egy nagyítólencse bevezetésével próbálják kiküszöbölni. A feladatok ismét főleg tárgyak megfelelő – nem ritkán meghökkentően idióta – összekombinálásával lesznek megoldhatóak, így aki emiatt szerette vagy utálta a Road Adventure-t, annak az utódhoz való hozzáállása sem fog változni. A történetet továbbra is hét lakat alatt őrzik a fejlesztők, de elmondásuk szerint ezúttal is könnyed sztorira számíthatunk.

Az előző rész – ha még emlékszünk – happy enddel végződött: álmaink nőjével mellettünk (Ginával kapcsolatban egyébként a mai napig tömegek zaklatják a fejlesztőket, ruha nélküli képeket követelve az egzotikus lányról...) és tízmillió dollárral a csomagtartóban indultunk neki fáradtságaink kipihenésének. Az eltelt pár hónap alatt hősünk, Brian kissé megkomolyodott és megváltozott: borostát növesztett, szépfiús szőke haját összekuszálva hordja, és némi gyúrást követően rákapott az izompóló viselésére is. Történetünk kezdetén egy kényszerleszállást (vagy inkább kényszerzuhanást) követően gépünk roncsaiban feltápászkodva – micsoda véletlen, a Broken Sword 3 is így kezdődött... – sűrű, ismeretlen dzsungelben találjuk magunkat, ahol első feladatunk kedvesünk megkeresése lesz. Egy-két régebbi karakter, mint például a vidám hackerlány, Sushi is feltűnik majd az események során, a könnyed kalandozás pedig a változtatások ellenére is biztosan elnyeri az előző rész kedvelőinek elismerését.

Assil éppen diplomáciai bonyodalmakba keveredik

ANKH Tales of Mistery

fejlesztő: deck 13 **kiadó:** rebel **megjelenés:** 2005. negyedik negyedév

Az ex-LucasArts-fejlesztők segítségével készülő Ankh nevéhez hűen az ókori Egyiptomba viszi a játékosokat, ám ezúttal nem az ettől a korszaktól megszokott misztikus-komoly, hanem egy teljesen debil kaland erejéig. A főhős Assil, akinek egy alkohollal átitatott estén két súlyos problémája is született: egyrészt véletlenül nála maradt a rendkívül értékes arany ankh, másrészt megátkozta egy múmia, mert a piramisában rendezett szülinapi bulit... Ha ez még nem lenne elég, hősünket kihajítják a fáraó palotájából is, ahová éppen azért ment, hogy valaki levakarja róla az átkot. Miközben azért kell hajtanunk, hogy valamilyen úton-módon mégis eljussunk az isteni hatalmú uralkodóhoz, valahogy életben is kell maradnunk. Életünk pedig azért van veszélyben, mert az ankh-ra egész Egyiptom minden martalócának fáj a foga – még akkor is, ha Assil azt csak sörnyitóként használja.

A klasszikus LucasArts-kalandjátékokhoz hasonló módon a továbbjutás kulcsa általában két tárgy eszement módon történő kombinálása, valamint a beszélgetés a rengeteg idióta karakterrel. Lesz itt életvidám rabszolga és rettegő szent krokodil, de találkozunk magával Ozirisszal is, és szerelembe esünk az arábiai nagykövet lányával. Őrült egy játék lesz az Ankh, de ezt cseppet sem bánjuk, elvégre az utóbbi években kizárólag komoly, sokszor komor hangulatú kalandokban vehettünk részt. Ráadásul a grafika is szép, az E3-on megcsodáltuk a rajzfilmszerűen animált karaktereket, könnyesre röhögtük magunkat néhány párbeszéden, és kicsit csodálkoztunk a főszereplő brit akcentusán...

LAW & ORDER Criminal Intent

fejlesztő: legacy **kiadó:** legacy **megjelenés:** 2005. harmadik negyedév

A Law and Order bűnügyi sorozat (nálunk Esküdt Ellenségek néven fut) már 1990 óta hódítja meg folyamatosan a tévénézőket, immár túl van tizenötödik szezonján is, de csak az elmúlt években jutott eszükbe a játékfejlesztőknek, hogy a sorozatot még nem láthattuk viszont monitorainkon. Összesze is dobtak az elmúlt két évben három közepes nyomozós kalandjátékot a Legacynál – a következő résznél viszont újításokat terveznek.

A Criminal Intent a L&O mellékága, ahol Robert Goren detektív a főszereplő – ez azt jelenti, hogy a játékban is őt kell majd irányítanunk. A nézet most külső szempontú lesz, ahonnan az egér segítségével irányíthatjuk a felügyelőt. Három rejtélyes ügyet kell megoldanunk, melyek szálai végül egy negyedik ügyben fognak összeérni. Az eddigi részekkel ellentétben itt kizárólag a nyomozáson lesz a hangsúly, tehát a tárgyalóteremben nem kell érvelnünk, igazunkat bizonygatnunk, ügyvédet alakítanunk.

Érdekes, hogy a párbeszédekben nem csupán számos fifikás kérdéslehetőség közül választhatunk, de meghatározhatjuk hozzáállásunkat az adott karakterhez, és attól függően, hogy bizonyos mondatokat milyen stílusban mondunk el, illetve hogyan kérdezünk (gyanakvóan, megértően, kedvesen stb.), jelentősen változhatnak a karakterek reakciói. Ha valakihez a megfelelő módon közeledünk, gyorsan megtudunk tőle mindent, ha viszont mellélövünk (mondjuk egy megriadt szemtanút agresszíven letámadunk), lehet hogy teljesen elzárkózik a segítségnyújtástól. Mivel 50-nél is több szereplővel akadunk össze, a pszichológiának – csakúgy, mint a sorozatban – nagy szerepe lesz. A logikai fejtörők nem változtak túl sokat (az ismerős papírfecni-párosítás itt is megjelenik), viszont ezúttal háromféle nehézségi szint közül választhatunk. Az ötletes újítások remélhetőleg elterelik majd a figyelmet a mára sajnos igen kopottas, az előző részek óta szinte semmit sem változott grafikus motorról...

80 days

fejlesztő: frogwares **kiadó:** ?
megjelenés: 2005. negyedik negyedév

Nyolcvan nap. A szókapcsolatról valószínűleg mindenkinek egyből beugrik Jules Verne népszerű regénye, a Nyolcvan nap alatt a Föld körül. A francia fejlesztők azonban megkeverték a kártyákat – igaz, ezúttal is 80 napunk van a sikerre, ám egyrészt nem Phileas Fogg lesz a főhős, másrészt pedig nem keringenünk kell a bolygó körül. Egy Oliver Lavishheart nevű srácot irányítunk, akinek négy városból (Bombay, San Francisco, Kairó és a japán Okihama) kell találmányokat összeszednie. A játék egyfajta akció-kaland keverék, 3D-s világban, ahol minden valós időben folyik, és ennek megfelelően változik a környezet – például esőben, vagy éjjel kiürülnek a máskor nyüzsgő utcák. Ugyan verekedni nem nagyon kell, de csapdákat állíthatunk, elefánttal versenyezhetünk, lopakodhatunk, ha pedig más nem válik be, lefizethetjük a zsandárokat.

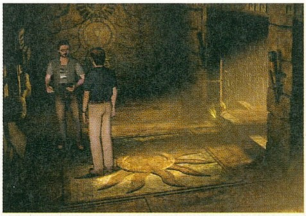
NIBIRU Messenger of the Gods

Kaland
Akció

fejlesztő: future games **kiadó:** adventure company **megj.:** 2005. negyedik negyedév

A Nibiru az ufó- és összeesküvés-hívők egyik kedvenc témája: egyes állítólagos sumér írások szerint ez egy titkos bolygó a naprendszerben, amelynek lakói egyszer már jártak a Földön, és persze erről az amerikai kormány is tud, csak nem árulja el. Ez a téma kerül boncolásra a cseh fejlesztők új játékában, feldúsítva okkult náci kutatásokkal, és a Földön rekedt idegenekkel.

Egy titkos náci labort kutató professzor unokaöccsét fogjuk alakítani, bizonyos Martin Holant. Először csak rokonunk kérésére utazgatunk ide-oda a világban, de később már az életünk múlik rajta, hogy sikerül-e minden titok nyitjára rájönnünk. A gyönyörűen renderelt hátterek előtt 3D-s karakterek mászkálnak, a látvány lélegzetelállító. A fejtörők viszonylag egyszerűek lesznek, a fejlesztők főleg a sztorira koncentrálnak, amely állítólag hatalmas fordulatokat tartalmaz...



Az igazán durva vasutas-sztrájknál még a sineket is felszedik

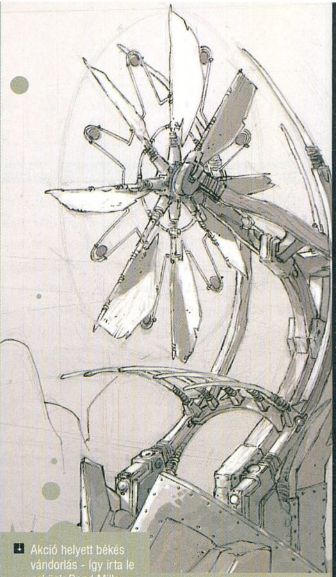
MYST V End of Ages

fejlesztő: cyan worlds **kiadó:** ubisoft **megjelenés:** 2005. negyedik negyedév

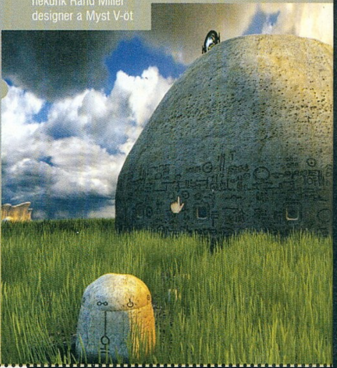
Hiába utálta unalmasságára és lassúságára hivatkozva Carmack és a teljes id fejlesztőgárdája a Myst első részét (amely egyébként az egyébként az egyik első, csak CD-n megjelenő játék volt), ez nem akadályozta meg a programot, hogy több mint tízmillió példányban értékesített sorozattá nője ki magát. A legendás kalandjáték-sorozatok közül szinte egyedüliként élte meg a Myst az új évezredet – idén viszont végleg lezárul a történet. Az ötödik részben természetesen választ kapunk minden korábbi kérdésünkre a játék világával kapcsolatban, fény derül Atrusnak és családjának teljes történetére, valamint a D'ni nép históriájára, a szereplők pedig végre beteljesítik a nekik szánt sorsukat.

A saját szemszögű nézőpont továbbra sem változik, ám ezúttal a képek nem szép komótosan fognak átváltani egymásba, mint a legelső, vagy a legutóbbi részben, ehelyett teljes mozgásszabadságot kapunk. A grafika az előző rész elképesztő látványvilágához mérten is fantasztikus: minden egyes helyszín, terem művészien van megtervezve és extra részletesen kidolgozott – mindezt ráadásul az előző résznél is kisebb gépkövetelménnyel valósítják meg (és ez nem ígéret, az E3-on talán ez volt az egyetlen játék, ami szimpla középkategóriás gépen futott, és így is gyönyörű volt). Újdonság, hogy a szereplőket ezúttal nem bedigitalizált színészek fogják a monitorokra varázsolni, hanem ezúttal őket is számítógéppel alkotják meg, csak a mimikájukhoz és mozgásukhoz vesznek igénybe hús-vér színészeket, hasonlóan a Polar Express animációs filmben látottakhoz.

A sorozat másik védjegyének számító, gyakran igen bonyolult feladványok, rejtvények ezúttal kisebb számban lesznek jelen, és szervesebb részét képezik majd az egész játéknak és a történetnek. Ezek legtöbbje a rajzolással lesz összefüggésben, különböző rúnákat kell homokba rajzolnunk, sziklákra karcolnunk. Így hagyhatunk jelet, és így kommunikálhatunk a világ visszahúzódó lényeivel – egy általunk látott jelenetben például az eső jelét véstük a falra, mire kitört az égiháború, megteltek az üres edénykék, és ez jelentette a továbbjutás kulcsát. A fejlesztők láthatóan nyitni szeretnének az egyszerű, alkalmi játékosok felé is, de a sorozat rajongóinak sem szeretnének csalódást okozni. Az előzetes információk és képek alapján ez sikerülni is fog nekik, így méltó lezárást kap az egyik legrégebbi, ma is élő kalandjáték-sorozat.



Akció helyett békés vándorlás - így írta le nekünk Rand Miller designer a Myst V-öt



Kaland
Akció

PARADISE

Kaland
Akció

fejlesztő: white birds **kiadó:** micro applications **megjelenés:** 2006. első negyedév

A Paradise Benoit Sokal francia író és képregényrajzoló következő játéka lesz. Monsieur Sokal felelt a Syberia 1-2 látványvilágáért illetve történetéért, karaktereiért, most pedig azokhoz hasonlóan magával ragadó, de ezúttal misztikus színezetű kalandjátékot álmodott meg. A Paradise a Syberia fagyos tájaival szöges ellentétben az idealizált, misztikus Közép-Afrikába helyezi történetét.

Főszereplőnk a bájos Ann Smith, aki a könyörtelen Maurania törzs felett egyeduralmat gyakorló afrikai uralkodó, Rodon egyetlen lánya. Az uralkodó európai feleségének azonban elege lett a diktátorból, és tízéves lányával visszamenekült Svájcba. Ann lelkében azonban nem múlt el élete első tíz éve nyom nélkül, visszavágyik szülőföldjére, és amikor rejtélyes üzenetet kap, mely szerint apja súlyos beteg és utolsó kívánságaként látni kívánja egyetlen lányát, úgy dönt, felkeresi második hazáját.

Ann Mauraniában teljes káoszra lel: az uralkodó erőtlenségét érző lázadók és szeparatisták gyengítik apja erejét, vadul pusztítva mindenhol. Ann gépét is lelövik, és a lány, bár túléli a zuhanást – milyen népszerű motívum ez a mostani kalandjátékokban… –, de majdnem teljes emlékezetvesztést szenved, így nem csak egy misztikus világot, de önmagát és rejtélyes múltját is meg kell ismernie. Érdekes vonás, hogy helyenként nem csak Annt, de hű társát, egy leopárdot is irányíthatunk, akivel számos olyan dolgot tehetünk meg, amire a leányzó nem lenne képes, illetve az ő segítségével némi akció-színt is kap az amúgy Syberia-szerűen lassú folyású játék.

A palota, még a lázadó tömeg látogatása előtt

CALL of CTHULHU
Dark Corners of the Earth

Kaland
Akció

fejl.: headfirst **kiadó:** Take2 **megj.:** 2005. negyedik n.év

Az irtózatosan régóta készülő (a bemutatkozása a 2001-es E3-on volt!) Call of Cthulhu a horror-klasszikus Lovecraft novelláinak hangulatát ülteti át a monitorra – amit eddig láttunk belőle, az alapján bizton állíthatjuk, hogy teljes sikerrel. A '20-as években játszódó történetben Jack Walters magánnyomozót alakítjuk, aki az elfeledett Ősi Isteneknek hódoló szekták ügyeibe csöppen, ennek pedig hamarosan a testi épsége és a józan esze látja kárát. A játék látszólag FPS-hagyományokra épül (15, egyenként 3-4 szintre osztott pálya vár, és first person a nézet, az irányítás is), mégis elsősorban a lopakodásra, és a kalandelemekre összpontosít.

Ahogy Jack egyre mélyebbre merül az elmondhatatlan szörnyűségek világába, titokzatos templomokat, tébolydákat, átkozott erdőségeket jár be, egyre több olyan borzalommal találkozik, amik megbomlasztják az elméjét. A Jacket kerülgető őrület a játékos idegeit sem kíméli: hallucinálunk, hangokat hallunk, klausztrofóbiás roham tör ránk, szörnyeknek látjuk az egyszerű járókelőket, a múltunk sötét emlékei törnek ránk flashback-szerű visszaemlékezések formájában. A happy end teljesen kizárt: maga a játék Jack visszaemlékezése az elmúlt hetek történéseire, mielőtt az elmegyógyintézeti cellájában felköti magát – az alaphangulat tehát adott...

Bár fegyverrel rendelkezünk, mint minden magára valamit is adó magánnyomozó (colt, shotgun, és egyéb korabeli szerszámok), a lövöldözés csak az egyszerű szektatagok és útonállókkal szemben használ, az Ősi Istenek fertelmes ivadékai ellen leginkább a menekülés a célravezető módszer. Külön érdekesség a játék kezelőfelülete – vegyis inkább annak hiánya. Nincs se célkeresztünk, se életerő-, vagy lőszer-kijelző. Nem lesznek felvehető gyógyító csomagok sem, Jack egyedül a kor leghatásosabb fájdalomcsillapítóját, a morfiumot vetheti be elgyötört teste felfrissítésére – amíg végzetesen rá nem szokik a szerre... A játék elvileg idén ősszel végre megjelenik – igaz, ebben reménykedtünk már tavaly, sőt, tavalyelőtt is...

Szegény hősünk egyszerre szenved paranoiában, klausztrofóbiában és skizofréniában

KEEPSAKE

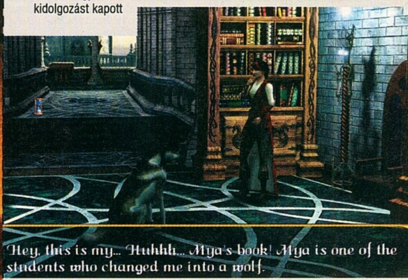
fejlesztő: wicked **kiadó:** ?
megjelenés: 2005. harmadik negyedév

Kaland
Akció

Bár a Keepsake felütése elég erőteljesen a Harry Pottert idézi (ifjú tanítvány érkezik a világ elől rejtett varázslóiskolába), a játék abszolút nem gyerekeknek készül, komoly témák is megjelennek benne. A hangulatot az alapozza meg, hogy a Sárkányvölgy Akadémia furcsa módon teljesen elhagyatott, senki nem köszönti Lydiát, csak egy kutya. Később kiderül, hogy a Zak nevű eb tulajdonképpen egy ilyen formába költöztetett sárkány, ő lesz társunk a magányos kaland alatt.

Feladatunk az óriási akadémia felderítése a padlástól a pincéig, ebben az akadályt nem ellenfelek, hanem rafinált csapdák és ősi varázslatok jelentik, ezeken pedig logikával, a környezet kihasználásával és Zak segítségével juthatunk túl. Később némi mágikus erőre is szert teszünk, és előbb-utóbb szembekerülünk egy gonosz varázslóval is...

A tárgylista meglehetősen egyedi kidolgozást kapott



CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

CSOMAGKÜLDÉS
házhozszállítás akár már MÁSNAPRA!

Rendelésleadás telefonon:
479-0933
vagy interneten:
www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Budapestre és az országon belül bárhová!

A házhozszállítás díja: a kiszállítási címtől és a megrendelt termékek darab számától függetlenül: egységesen 990 Ft.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

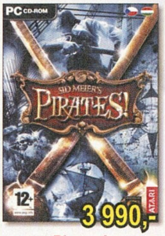
GalaxisNet
Számítógépes és videojátékok, DVD filmek online áruháza

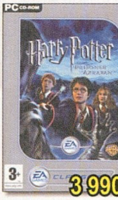
INTERNET ÁRUHÁZ!
0-24h, egész nap Online, friss termékinformációkkal

PC játék programok
PC gyerek programok
PC multimédia programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek
Könyvek

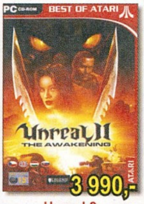
www.galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

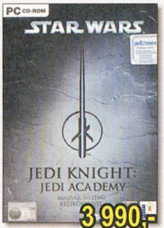

3 990,-
Pirates!


3 990,-
Harry Potter 3

2 990,-
War of the Ring

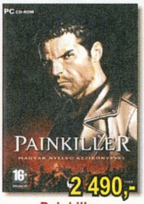

3 990,-
Unreal 2

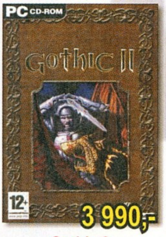
3 990,-
Unreal Tournament 2004

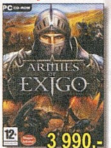

3 990,-
Star Wars: Jedi Academy

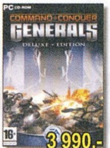
3 990,-
Beyond Divinity

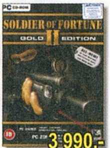
3 990,-
Demon Stone

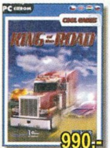

2 490,-
Painkiller

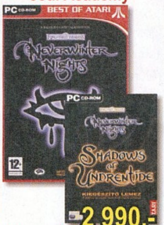

3 990,-
Gothic 2


3 990,-
Armied of Exigo

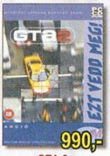

3 990,-
C&C Generals Deluxe


3 990,-
Soldiers of Fortune 2 Gld


990,-
King of the Road

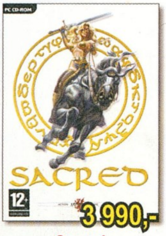

2 990,-
Neverwinter Nights+ Shadow of Undrentide

990,-
Mortal Kombat 4


990,-
GTA 2

990,-
Blood Omen 2

990,-
Worms 2

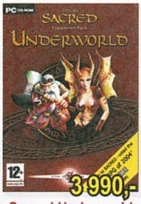

3 990,-
Sacred

7 Sins HUN* 7 990
Acélszív HUN....1 990
Act of War dvd 5 990
Afrika Korps vs DR HUN .3 990
Afrika sötét titkai HUN....990
Against Rome....1 990
Age of Empires Gold 1 990
Age of Empires 2 ....5 990
Age of Empires 2 Gold 9 990
Age of Mythology....6 990
Age of Mythology Titans .6 990
Age of Mythology Gold ...9 990
Age of Wonders 2 ....2 490
Age of Wond. Sh. Magic..2 490
Agon HUN....7 990
Aiken's Artifact....990
Aliens vs Predator Gold..1 990
Aliens vs Predator 2 ....2 990
Aliens vs Pr. 2 Primal H...2 990
Anno 1503....3 990
Anno Domini 1193 990
Another War 1 990
Aquanox 2 990
Arcanum 990
Area 51* 9 990
Armies of Exigo HUN* 3 990
Army Men: Sarge's War....990
Arx Fatalis 1 990
Asterix and Obelix XXL ...3 990
Atlantis Evolution HUN* ..6 990
Augustus HUN 4 990
Aura....990
Axis and Allies 5 990
Átok - Izisz szeme HUN ...1 990
Bandits HUN.... 690
Bard's Tale dvd (július)* ..7 990
Battlefield 1942 ....3 990
Battlef. 1942 Antholgy ...11 990
Battlefield Vietnam 11 990
Battlefield 2 dvd 11 990
Beyond Divinity....3 990
Beyond Good & Evil 2 490
Bionicle....3 990
Blitzkrieg....1 990
Blitzkrieg + Burning Hor..4 990
Blitzkrieg: Rolling Thun. .3 990
Blitzkrieg: Barbarossa....2 990
Blood Omen 2 990
Boiling Point HUN* ....JÖN
Broken Sword 3 ....3 990
Brothers in Arms dvd 9 990
C64 Classics....1 990
C&C Generals Deluxe* 3 990
Caesar 3....990
Call of Duty "év játéka" ...7 990
Call of D. United Off....6 990
Call of Duty Deluxe 12 990
Capitalism 2 HUN....990
Car Industries HUN* 5 990
Card and Board G. 2....1 990
Carmageddon TDR 2000 990
Catwoman....3 990
Caveman Adv. HUN 1 990
Championship Man. 3....1 990
Championship Man. 5....9 990
Chaos League 3 990
Chaser HUN....1 990
Chessmaster 9000 ....2 490
Chessmaster 10th Ed. 5 990
Chicken Shoot 2 HUN....1 990
Children of the Nile....10 990
Chronicles of Riddick....6 990
City of Heroes dlx/online.7 990
Civilization 3....2 990
Civilization 3 Deluxe....4 990
Claw 990
Close Combat First to F ..7 990
Codename Panzers HUN.4 990
Coden. Panzers 2 HUN* ....JÖN
Cold Fear 7 990
Cold War*....6 990
Colin McRae Rally 2....1 490
Colin McRae Rally 04....2 490
Colin McRae R. 2005 dvd 7 990
Combat Flight Simulator .1 990
Commandos 1 990
Comm:beyond call of d ...1 990
Commandos 2 ....1 990
Conflict Desert Storm....1 990
Conflict Desert Storm 2....990
Cossacks 1 990
Cossacks Back To War ...2 990
Cossacks 2....7 990
Counterstrike Cond Zero 2 990
Cross Racing Ch. HUN....4 990
Crusader Kings 1 990
Csatamágusok HUN 3 990
Csendes-óceán hős HUN.1 990
CSI: Helyszínelők....1 990
CSI 2: Dark Motives 2 490
CSI 1+2....3 990
CSI Miami....7 990
D-Day HUN....3 990
Dark Fall 2: Lights Out 3 990
Dead Man's Hand 3 990
Deadly Dozen 3 990
Delta Force Xtreme 9 990
Demon Stone dvd 3 990
Deus Ex....1 990
Deus Ex 2 dvd 2 490
Diablo....990
Diablo 2 + Lord of Destr. .3 990
Dicsőség szárnyain HUN 1 990
Die Hard Nakatomi Plaza.2 990
Disney játékok:
Aladdin:Nasira's Rev. 1 290
Atlantis....1 990
Bug's Life....1 290
Buzz Lightyear 1 990
Dinosaur 1 990
Donald Duck....1 990
Emperor's New Groove .1 990
Lilo és Stitch 1 990
Lion King Op. Pride. 2 990
Mackótestvér....2 990
Malacka, a hős 1 990
Monsters Inc....1 990
Némó Nyomában 2 990
Pán Péter Kalandok....1 990
Tarzan 1 290
Toy Story 2 ....1 290
Winnie The Pooh Tigger1 990
Doom Collector's 2 990
Doom 3....6 990
Doom 3 Resurrect. of E...7 990
Dragon's Lair 3D 1 990
Drakula HUN....990
Drakula 2 HUN 990
Driver 1 990
Driver 3 dvd 5 990
Duke Nukem Manhattan ..1 990
Dungeon Lords*....6 990
Dungeon Siege....2 490
Earth 2160 HUN* 4 990
Echelon Wind Warriors ...3 990
Egypt 3 HUN....3 990
Emperor: Rise of M. K. 2 990
Empire Earth HUN....1 990
Empire Earth kieg. HUN ..1 990
Empire Earth 2 HUN....9 990
Enigma Rising Tide HUN.1 990
Enter The Matrix dvd 3 990
Escape fr. Monkey Island3 990
Etherlords HUN 990
Europa Universalis HUN 990
Europa Universalis 2 ....1 990
EQ 2 Limited dvd /onl. 9 990
Evil Genius 6 990
Extreme Biker....990
Far Cry dvd....3 990
Fate of the Dragon 990
FIFA 2004....3 990
FIFA 2005....11 990
Fifth Disciple 1 990
Fire Captain HUN 5 990
Fire Chief HUN 990
Flanker 2.0....1 290
Flat Out 7 990
Flight Simulator 98 ....1 990
Flight Simulator 2004 ....12 990
Foolympics....990
Football Manager 2005....9 990
Freedom Fighters 3 990
Freedom Force vs 3rd R..7 990
Freelancer....2 490
Fritz 7 Sakkszim. HUN....3 990
Frontline Attack 990
Gabriel Knight 3....1 990
Gangsters 990
Gangsters 2....990
Get Medieval HUN....990
Gooka....1 990
Gorky 17 HUN....990
Gorky Zero HUN....1 990
Gorky Zero Aurora HUN*.1 990
Gothic 2 ....3 990
Gothic 2 kiegészítő....3 990
Grand Prix 4 dvd 3 990
Grand Prix Legends....990
Grand Theft Auto 990
Grand Theft A. London....990
Grand Theft Auto 2 990
Grand Theft Auto 3* 2 490
GTA Vice City*....3 990
GTA San Andreas
Limited Edition, dvd 11 990
Normál, dvd (július)* 9 990
Great Escape....990
GTR (FIA GT Rac.) HUN...9 990
Ground Control 2 HUN 2 990
Guild Wars /online 7 990
Gunship 1 990
Gyűrűk U: Király vissza...3 990
Gy.U.: Harc Középf.dvd.12 990
Haegemonia HUN....1 990
Haegemonia Solon HUN..1 990
Halálos Álmok HUN 1 990
Half Life....1 990
Half-Life Generations 3 ...4 990
HL Counterstrike C. Zero 2 990
Half-Life 2 ....9 990
Half-Life 2 Collector's....19 990
Halo 5 990
Harci Szekerek HUN 1 990
Hard Truck HUN....990
Harry Potter Bölcsek k. ...3 990
HP 2 Titkok kamrája....3 990
HP 3 Azkabani fogoly 3 990
HP Kviddics Világkupa....3 990
Hearts of Iron 2 ....9 990
Heavy Metal FAKK 2 990
Heavyweight Thunder 1 990
Heroes of Might & M. 2 990
Heroes 3 Complete 1 990
Heroes 3 Essential HUN ..1 990
Heroes 4 Complete HUN .4 990
Hidden & Dangerous 2* ...3 990
Hitman....1 990
Hitman 2....2 490
Hitman Contracts....3 990
Hold hadművelet HUN 990
Homeworld 990
Homeworld 2 HUN 2 990
Hotel Giant....1 990
House of the Dead 3 ....9 990
Hoyle Card Games....990
Hoyle Casino Games....990
Hulk....2 990
I of the Dragon HUN....4 990
Ice Land HUN 1 990
IGI 1 (Project IGI)....1 990
IGI 2....2 490
IL-2 Sturmovik....1 990
IL-2 Forgotten Battl HUN.2 990
Imperial Glory....9 990
Imperium Galactica 2 HUN.990
Impossible Creatures 2 490
In Memoriam....1 990
Industry Giant 2 HUN....990
IndyCar Series....2 490
Inkvizíció HUN....990
Insane 1 490
Italian Job 990
Jagged Alliance 2 Gold ...1 990
Jeanne D'Arc HUN 5 990
Jimmy White Cueball W. 990
Judge Dredd....2 990
Juiced 7 990
Jurassic Park Op. Gen. ...1 990
Kelták királya HUN....2 490
Kereszteslovagok 1 990
King of the Road 990
Klánok HUN....990
Knightshift HUN 3 990

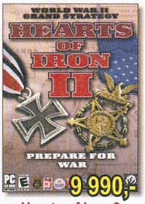
CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

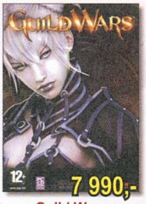
GTR



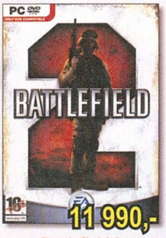
Sacred Underworld



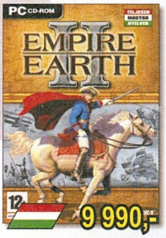
Hearts of Iron 2



Guild Wars

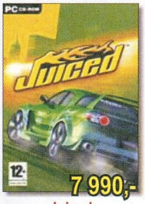


Battlefield 2

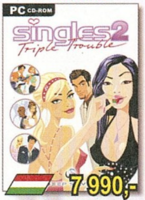


Empire Earth 2

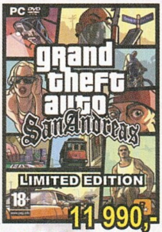
Madagascar



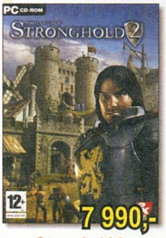
Juiced



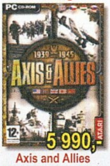
Singles 2



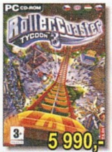
GTA San Andreas Limited Editon



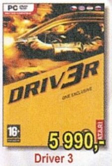
Stronghold 2



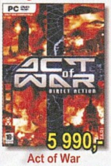
Axis and Allies



Rollercoaster Tycoon 3

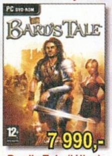


Driver 3

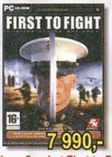


Act of War

Star Wars Galaxies pakk



Bard's Tale (július)



Close Combat First to F.

Gothic 2 kiegészítő

GTA San Andreas (július)

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

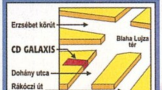
TÖBB EZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.

Telefon: (06-1) 479-0933

Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig



ÁLLÁSLEHETŐSÉG!

Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőbe. Kereskedelmi tapasztalat előnyt jelent. Jelentkezés: nyitvatartási idő alatt az üzletünkben.

Knights&Merch. 2 HUN ...1 990
Korea: Forgotten C HUN .1 990
Legacy of Kain:Defiance .3 990
Lego Star Wars 7 990
Légimentők HUN.................990
Légió HUN 990
Lionheart 3 990
Lock On 2 490
Locomotion (C. Sawyer)..4 990
Lord of the Rings (Viv.) ...2 990
Mace Griff: Boun Hunter .2 990
Mafia* 3 990
Mahjongg Master 5 ....1 990
Mahjongg Variety Pack ...1 990
Manhunt...........................1 490
Mars: Letelepedés... HUN...690
Mashed 3 990
Matrix Online 10 990
Max Payne 2*...................2 490
MechWarrior 4..................2 490
MechW. 4 Mercenaries 2 490
Medal of Honor AA 3 990
Medal AA WarChest.......11 990
Medal Pacific Ass., dvd. 11 990
Medieval Lords HUN........7 990
Medieval+Viking Inv.........6 990
Megarace 3 990
Men of Valor 6 990
Mesterlövész HUN 1 990
Midnight Club 2* 2 490
Midtown Madness 2.........2 490
Might and Magic 7...............990
Might and Magic 9............1 990
Monopoly Tycoon 1 990
Morrowind csomag..........2 990
Mortal Kombat 4.................990
Motocross Madness 2 .....1 990
Myst 4 dvd,HUN 9 990
Myst URU Ages beyond. .2 490
Myst URU Path of Shell ...2 490
Nagy Balhé HUN 990
Nagy Sándor, a hódító.....4 990
Nagymester 2 HUN 990
NBA 2004.........................3 990
NBA 2005.......................11 990
Need for Speed Porsche .3 990
NFS Hot Pursuit 2 ....3 990
NFS Underground............3 990
NFS Underground 2.......11 990
Neocron 2 /online.............7 990
Neverwinter+Undrentide .2 990
Neverwinter Nights Dlx* ..5 990
Nexus HUN 6 990
NHL 2004 ....3 990
NHL 2005 ....11 990
Nina HUN 990
No One Lives Forever......1 990
No One Lives Forever 2...1 990
NOLF: Contract JACK 2 990
Offroad................................990
Oil Tycoon HUN 990
Operation Flashpoint cs. 2 990
Outcast 1 990
Pacific Fighters 9 990
Painkiller..........................2 490
Painkiller:Battle out of 3 990
Painkiller csomag 4 990
Pandora's Box..................1 990
Panzer Elite Special Ed. 990
Panzer General 3D S.E. ...1 990
Paradise Cracked HUN.......690
Patrician 3........................1 990
Pharaoh + Cleopatra........1 990
Pirates! (Sid Meier) 3 990
Pirates of the Caribbean .2 490
Platoon HUN.....................1 990
Playboy: The Mansion.....7 990
Pokoli Szomszédok HUN 2 990
Pokoli Szomszéd. 2 HUN.5 990
Pontifex............................1 990
Port Royale HUN 990
Port Royale 2 HUN 7 990
Postal 2 HUN 1 990
Prince of Persia Sands....2 490
Prince of P. Warrior With 6 990
Project Snowblind dvd 6 990
Punisher (Megtorló).........7 990
Pure Pinball HUN 990
Rage of Mages 2 990
Rainbow Six 1 290
RS3 Raven Shield Gold ...2 490
Rally Trophy HUN 990
Rayman M........................1 290
Rayman Gold....................1 990
Rayman 3.........................2 490
Restaurant Empire HUN ..2 990
Return To Castle Wolf. E.3 990
Revenant.............................990
Richard Burns Rally 3 990
Rise of Nations.................6 990
Rise of Nations:Throne ...6 990
Rise of Nations Gold 12 990
Road to Fame HUN 1 990
Robin Hood: Defen.HUN .1 990
Robots 4 990
Rollercoaster Tycoon 2...3 990
Rollercoaster T. 2 Dlx 5 990
Rollercoaster Tycoon 3...5 990
Rollercoaster T. 3 kieg* ...5 990
Roncsderby HUN 1 990
RPM Tuning HUN 1 990
Runaway HUN 1 990
Rune.................................1 290
Russian Pinball HUN 990
Sacred..............................3 990
Sacred Underworld..........3 990
Sakkmester HUN..............3 990
Sárkány Trónja HUN 1 990
Screamer 4x4 HUN.............990
Seaworld Tycoon 2 990
Second Sight....................6 990
Secret of Nautilus 1 990
Serious Sam Gold...........1 290
Settlers 5 HUN* 7 990
Severance...........................990
Shade: Wrath of Angels 990
Shadow Ops Red M. dvd.3 990
Sherlock Holmes ezüst f. 3 990
Shogo HUN.........................990
Shrek 2.............................6 990
Silent Hill 4 dvd 9 990
Silent Hunter 2 ....2 490
Silent Hunter 3 dvd 9 990
Silent Storm......................3 990
Simpsons Hit & Run 2 990
Sim City 4 ....3 990
Sim City 4 Deluxe..........11 990
Sims Deluxe 7 490
Sims House Party 4 990
Sims Hot Date 4 990
Sims On Holiday 4 990
Sims Unleashed...............4 990
Sims Superstar 4 990
Sims Abrakadabra 4 990
Sims 2 - HUN, dvd..........12 990
Sims 2: Egyetem HUN 7 490
Sinbad..............................3 990
Singles HUN 4 990
Singles 2 HUN*.................7 990
Ski Park Manager................990
Soliders of Anarchy HUN 1 990
Soldiers: Heroes of... ......2 490
Sonic Heroes....................9 990
Soul Reaver 2.....................990
Space Colony.......................990
Space Hack HUN..............3 990
Spellforce 2 990
Spells of Gold HUN............690
Spiderman The Movie 2...6 990
Splinter Cell.....................1 990
SC Pandora Tom. HUN 3 990
SC Chaos Theory dvd ...10 990
Star Trek Armada................990
Star Trek Away Team 990
Starcraft és Brood War....1 990
Star Wars (Csillagok Háborúja)
Battlefront.......................9 990
Force Commander 3 990
Galaxies csomag 7 990
Jedi Knight Gold 3 990
Jedi K. 2 Jedi Outcast ...3 990
Jedi K. 3 Jedi Academy.3 990
Knights of the Old R.2 ...9 990
Phantom Menace 3 990
Racer...............................3 990
Republic Commando.....9 990
Rogue Squadron............3 990
X-Wing Alliance..............3 990
X-Wing Collector............3 990
Streets Racer Polski Fiat.1 990
Streets Racer 2* 1 990
Strike Fighters..................1 990
Stronghold 2....................7 990
Sudden S Resource War .3 990
SWAT 3 ....1 990
SWAT 4 ....9 990
S.W.I.N.E. HUN 990
Syberia HUN........................990
Tactical Ops 3 990
Temple of Elemental Evil 3 990
Terminator 3.....................1 990
Thief 2 990
Thing................................2 990
Throne of Darkness 990
Tilmun HUN 990
TOCA Race Driver............2 490
TOCA Race Driver 2 dvd .4 990
Tom and Jerry Fists of F. 1 990
Tomb Raider Chronicles .1 990
Tony Hawk's Undergr 2...7 990
Top Spin 3 990
Total Club Man 2004........3 990
Total Club Man 2005......11 990
Trackmania HUN..............3 990
Trackmania Sunrise HUN7 990
Transport Giant HUN........5 990
Tyúkvadászat 2 HUN 990
UEFA Ch. League 2005. 11 990
UFO Aftermath 1 990
Unreal 2............................3 990
Unreal Tourn. 2004 dvd...3 990
V-Rally 3...........................3 990
Válaszcsapás HUN...........3 990
Vészhelyzet 2 HUN...........1 990
Victoria.............................1 990
Vietcong Purple Haze*.....2 490
War and Peace HUN 990
War of the Ring 2 990
Warcraft 2 Gold 1 990
Warcraft 3 ....3 990
Warcraft 3 Frozen Thr......2 990
Warlords 4 ....1 990
Warlords 4 HUN 1 990
Wildlife Park 1 990
Wings of War dvd 1 490
Wizardry 8...........................990
World Ch.Snooker 2003 ..1 990
World Ch.Snooker 2004 ..3 990
World Ch.Snooker 2005 10 990
World of Warcraft /online ..Hívj
WOW 60 napos card*.......6 749
World of Warcraft Akciófigurák
Tauren Shaman..............5 990
Troll Priest 5 990
Undead Warlock.............5 990
Worms 2.............................990
Worms Battle Pack 3 990
Worms 3D 3 990
Worms Forts Under S......9 990
Xpand Rally HUN 2 990
XIII - HUN 1 990
Zeus+Poseidon 1 990
Zoo Empire HUN*.............5 990
Zoo Tycoon csomag........6 990
Zoo Tycoon 2 ....7 990
Z: Steel Soldiers..................990

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. – * Már előrendelhető – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelvű játékok – Magyar nyelvű újdonságok / top akciók

Az Infernal seregek igen ijesztő lényekkel rendelkeznek

irta · Hancu

A Heroes 3 igazi folytatása

HEROES of Might and Magic 5

fejlesztő > nival interactive **kiadó** > ubisoft **megjelenés** > 2006. első negyedév

A Nival Oroszország vezető játékfejlesztő cége. Bár a központja (nyilván üzleti okokból) Floridában van, öt, összesen 180 főt foglalkoztató fejlesztőcsapata Moszkvában dolgozik. Eddigi legnagyobb sikereik az Etherlords, a Blitzkrieg és a Silent Storm voltak – a Heroes 5 (amelynek fejlesztésében rész vesz néhány volt 3DO-s veterán is) páratlan lehetőséget jelent számukra, hogy a világ élvonalába kerüljenek.

Sosem túl jó előjel, ha egy cikk úgy kezdődik, hogy a szerzője bevallja, hogy nem igazán képes elfogulatlanul állni a témához – de töredelmesen be kell vallanom, most ez a tényállás. A Heroes of Might and Magickel valahogy úgy vagyok, mint Eric Cartmen a sajtos pufival, Micimackó a mézzel, vagy Sasa a Halóval; kedvenc játékom már réges-régóta. Konkrétan a C64-es idők óta, amikor amolyan nem hivatalos előzményként, King's Bounty címen borzolta a kedélyeket. A helyzetet némileg árnyalja, hogy az egészen hihetetlen módon zseniális harmadik rész óta kissé rájár a rúd a Heroes-rajongókra: a negyedik epizód kissé félresikerült

és rémesen bugos volt, aztán a sorozat fejlesztője és kiadója is végleg becsukta a boltot. Most azonban mégiscsak jön az ötödik felvonás, 3D-ben, elképesztő látványvilággal, a klasszikus harmadik rész alapjaira építkezve egy tehetséges orosz fejlesztőcsapattól, a legjobb európai kiadó gondozásában – én meg nem tudom, hogy merjek-e örülni már most, vagy tartalékoljam a lelkesedést jövő márciusig…

Bár elvileg a Might and Magic névvel együtt a Ubisoft kezébe került a régi játékok világának, háttértörténetének, karaktereinek felhasználási joga, a nivalos srácokkal egyetértésben úgy döntött a kiadó, hogy a játék szakít minden előzménnyel, és tiszta lappal kezd: teljesen új történet, új hősökkel, egy új világban.

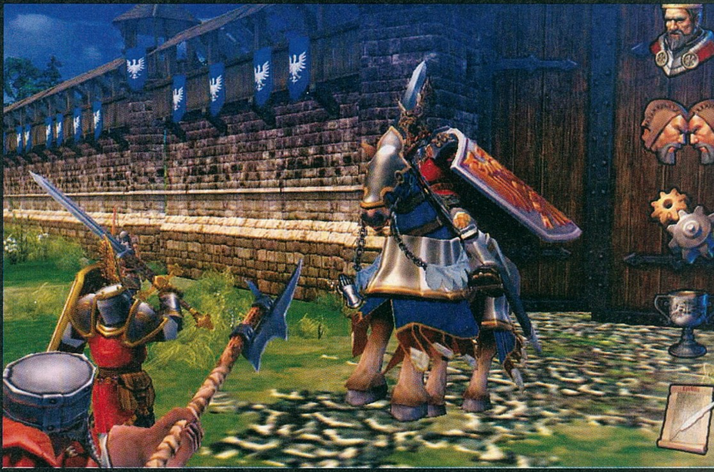
A történettől nem kell a Háború és béke irodalmi mélységeit várni (bár nagyjából a Heroes 5 is a háborúról és békéről szól...): a Griff Birodalomban járunk, ahol a név ellenére minden honpolgár (tartozzon a hat őslakos nép bármelyikébe is) a sárkányok nagy tisztelője – Süsü távoli rokonai itt az istenek szerepét játsszák. A birodalom az orkok kontra emberek kontra elfek kontra törpék kontra élőholtak kontra mindenki más jellegű csúnya rasszista háborúskodás mellett időről-időre démonok inváziójának válik a célpontjává. Két ilyen alkalmat eddig sikerült átvészelni; először a Hetedik Sárkány nevezetű ősmágus, másodszor pedig maga a birodalom királya áldozta fel magát, hogy bezárja a démonseregnek bejáratot szolgáltató dimenziókaput. A játék kezdetén egy teljes napfogyatkozás következtében újra megnyílik a kapu, és a démonok ügyesen azzal kezdik a hadjáratot, hogy elrabolják az egyetlen embert, akinek hatalmában állna megismételni az

„ Minden jel arra mutat, hogy a Heroes 5 lesz a valaha készült legjobb és legszebb orosz fejlesztésű játék ”

Mediapánik

A játék hivatalos bejelentését eredetileg 2005 februárjára tervezték (nem hivatalosan már 2003 decemberében elhintették a fejlesztők rajongói fórumokon, hogy min szorgoskodnak), de az Electronic Arts Ubisoft-beli részvényvásárlása miatt ez a sajtóközlemény késett pár hónapot. Néhány, magát mértékadónak tekintő online játékmagazin ezt rögtön úgy hozta le, hogy: „Az EA leállíttatta a Heroes 5 fejlesztését!". Lett is nagy pánik a rajongók közt, amit nem csillapított a képtelen pletyka többszöri hivatalos cáfolata sem – csak az áprilisi KRI játékfejlesztői konferencia Moszkvában, ahol először lehetett a játékot akcióban megtekinteni.

A 126. végső ütközet a Gonosz és a Jó erői között



Az ostromok rendszerét teljesen átdolgozzák, ezúttal sokkal nehezebb helyzete lesz a támadó felnek, mint korábban bármikor

Seregünk egyetlen ütőképes egysége az arkangyal

önfeláldozós-kapubezárós trükköt: a birodalom frissen megkoronázott királyát, Nicolai-t. A világvége megakadályozása így Nicolai kedvesére, Isabelre hárul, aki elhatározza, hogy előkeríti férjeurát a föld alól is, és egyszer s mindenkorra elveszi a démonhorda kedvét a hódítástól. A nagyszabású tervhez először is arra lesz szükség, hogy minden előítéletet félretéve egy zászló alatt egyesüljenek a Griff Birodalom népei…

A játék alapjai nem változnak, megmarad a városépítés-seregygyűjtés, a térképen való kalandozás, illetve a taktikus csaták hármas rendszere. Lássuk a három nagy területet sorjában!

Heroes of Sim City

Továbbra is hat vártípus, azaz irányítható oldal lesz a játékban. Az eddigi demókban és képeken rendszerint az emberek (a régi kedvenc lovagokkal, griffmadarakkal, angyalokkal) és az ősellenség démonok összecsapásait mutatta be. Rajtuk kívül lesz még három régi ismerős nép (mi a barbárokra, a druidákra és az élőholtakra tippelünk), és egy teljesen új stílusú, abszolút titokban tartott népcsoport is. Mindegyik nép egy-egy saját kampányt kap, így a teljes történet 30 pályán át tartó végigjátszásához mindegyik oldalt diadalra kell vezetnünk. A városokban a teendőink a régiek: a lényeink toborzására, az egyre erősebb varázslatok megszerzésére szolgáló, és egyéb bónuszokat adó épületeket kell felhúznunk, és fejlesztgetnünk, valamint az összeharácsolt pénzünket hadsereg felállítására költeni.

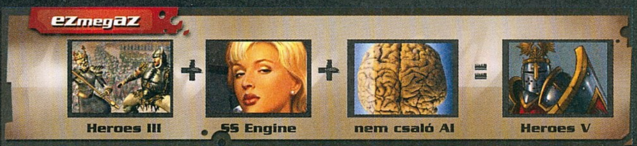
A játékot a Silent Strom grafikus motorja kelti életre, valami elképesztő színvonalon. A játéktér teljesen 3D-s, ha úgy tetszik, kizoomolhatunk madártávlatig, de rá is közelíthetünk a városainkra. A grafikai stílus a klasszikus fantasy és a japán, illetve európai (főleg francia) képregénykultúra sajátosságait keveri, élénk, kontrasztos színekkel, eltúlzott, hatalmas szörnyekkel és fegyverekkel, látványos varázslateffektekkel. A városok elképesztően jól néznek ki, most már nem statikus állóképek, hanem igazi metropoliszok, égbe nyúló

Capture the Flagben igen jók vagyunk, kár, hogy nem erről szól a játék…

Might & Magic feltámadás

A Heroes 5 csak az első lépés a Might and Magic – az egyik legnagyobb múltra visszatekintő RPG-sorozat – dicsőséges visszatérési hadjáratában. A stratégiai mellékágon felül még két Might & Magic készül a Ubisoft berkeiben. Az egyik a Shanghai-i stúdió fejlesztése, egy online RPG, ami először Kínában fog megjelenni (Kína és Tajvan a szakértők szerint a közeljövőben hatalmas MMORPG-piaccá fog válni), a másik pedig egy pillanatnyilag a legnagyobb titokban zajló projekt. Erről csupán annyit voltak hajlandók elárulni eddig a cég szóvivői, hogy „sokkal több minden zajlik a színfalak mögött, mint azt a játékosok képzelnék". Abból ítélve, hogy már három ízben vallott kudarcot a sorozat átvezetése az akciójátékok műfajába (Legends, Crusaders és a playstationös Warriors), stratégiának ott a Heroes, MMORPG-nek a kínai csoda, a klasszikus RPG sorozat pedig a nyolcadik-kilencedik résszel csúnyán inflálódott, nagyjából az RTS marad egyetlen műfajnak a titokzatos játék számára. (Hacsak nem kreatívabbak a francia srácok, mint gondolnánk; biztos nagy sikere lenne például egy Might and Magic-es Sims-klónnak, amerikaifoci-szimulátornak, esetleg egy csatalópkodós, útonállós Grand Theft Might and Magicnek…)

Nyilas Mihály pakkjában ezúttal pár nyilvessző lapult



varázslótornyokkal, vészjósló bástyákkal és védművekkel, az utcákon nyüzsgő élettel. Képzeljük el mondjuk a Gyűrűk urából Minas Tirith erődjét és Vasudvardot – ilyesmire kell számítani egy-egy maximumra fejlesztett emberi, illetve Inferno vár esetében.

Irány a vadon!

Ha kimerészkedünk a város falai mögül, a megszokott rendszer fogad: hősünket a neki kijelölt célponttal kicsiny zöld nyilacskákból álló vonal köti össze (természetesen ez is 3D-ben, szabadon forgatható, zoomolható nézőponttal). Ha minden hősnek meghatároztuk, hogy hová menjen, rábökünk az „End Turn" gombra, és indul a kaland.

Bár képet még nem láthattunk róla, minden jel arra mutat, hogy megmarad a két (vagy akár még több) szintes játéktér a kiterjedt földalatti barlangokkal, illetve a vízi közlekedés is. A hősök jelentőségét növeli, hogy ezúttal a katonáink kizárólag egy hős vezetésével hagyhatják el a városokat. Tovább fokozva a stratégiai lehetőséget: a seregek vonulásának nyomait – a megfelelő képzettség birtokában – akár öt körre visszamenőleg is láthatjuk a térképen. Maguk a képzettségek a megszokottak lesznek (az E3-as demóban láthattuk a fejlesztési lehetőségek között a jó öreg nyomkeresést, logisztikát és diplomáciát), de hogy ezek a Heroes 4 módjára hatással lesznek-e magára a hős kasztjára is, vagy sem, egyelőre nem tudni.

A rajongók körében némi aggodalommal fogadott újítás a szimultán körök rendszere. Ez azt takarja, hogy multiplayerben nem kell malmozva várnunk a másik játékos körére, hanem egymással párhuzamosan ügyködhetünk – legalábbis a játék elején, míg össze nem találkozik a két (vagy több) játékos serege. Ha már sikerült ügyesen a multiplayerre terelni a szót: mivel a szimultán körök jóvoltából most nem fog 3-4(-8-10) óráig húzódni egy parti (sőt a legkisebb pályákon akár fél óra alatt le lehet zavarni egy menetet), a hangsúly az internetes csatákon lesz; de természetesen megmarad a jó öreg „többen felváltva egy gép előtt" módi is.

„ Már most gondolkodunk az első kiegészítőn. Persze minden attól függ, hogy mennyit adunk el az alapjátékból, úgyhogy mindenki vegyen egy-két példányt. "
Fabrice Cambounet, producer

Harcra fel!

A harcok maradnak a megszokott, hexatáblás pályán zajló, körökre osztott formában – legalábbis opcionálisan. A minél szélesebb néptömegek megszólítása érdekében ugyanis muszáj volt választható lehetőségként bevezetni a konzolos RPG-kből ismert (mi leginkább a Final Fantasy 7-8-ból emlékezhetünk rá) rendszert, ahol minden karakterünk felett lassan töltődő

Jobb, mint az eredeti

A felemásra sikeredett Heroes 4 felett a játékosok nagy többsége csak kesergett egy darabig, majd visszatért a jó öreg harmadik részhez. Nem úgy egy határtalanul lelkes orosz-amerikai rajongó csapat, akik – miután öt (!) patch után a játék még mindig messze nem volt hibátlan, és kiegyensúlyozott, viszont a 3DO csődjével elszállt a remény, hogy újabb hivatalos javítások érkezzenek – úgy döntöttek, a saját kezükbe veszik a játék sorsát. Az Equilibris névre keresztelt mod kijavítja az alapjáték bugjait, helyrepofozza a játékegyensúlyt, elbaltázott karakterosztályok, harci egységek, és stratégiák tucatjait teszi életképessé – ráadásul új, izgalmas pályákat és hadjáratokat. A Heroes 5 producere, Fabrice Cambounet vette szárnyai alá a projektet, aki kerek-perec kimondta, hogy ez bizony béta állapotban is messze jobb, mint a Heroes 4 volt öt patch után. Fabrice jelenleg azon fáradozik, hogy a hobbifejlesztő srácok megkapják a játék forráskódját, hogy mélyebben belenyúlhassanak a rendszerbe – ez egyedülálló húzás lenne a modok történelmében!

csík látható – amint a csík teljesen betelt, akciózhatunk az illetővel.

A csatatér mérete egyébként igazodni fog a harcban részt vevő egységek számához: kis csatákhoz, szimpla határvillongásokhoz szűkös harcmező dukál, de a birodalmak sorsát eldöntő gigászi ütközetekhez tágas területet kapunk, hogy kedvünkre manőverezhessünk a seregekkel. Szintén hatalmas lesz a harcmező várostromkor, ami a védekező fél helyzetét erősíti, hiszen alaposan megszórhatja a támadókat, míg azok a falak alá érnek. Az eddig látottak alapján a játék vizuális csúcspontját mindenképpen a csaták fogják jelenteni. Az egységek már alapban igen jól néznek ki (ráadásul szinte mindegyik rendelkezik a támadáson felül valami extra képességgel, varázslattal), de amikor megindulnak, és hajba kapnak az ellennel... nos a harci animációk engem a Final Fantasyk idézéseire emlékeztettek: ügyesen megkoreografált, brutális jelenetek. A hősök viszont ezúttal nem vesznek részt személyesen a csatákban, csupán varázslataikkal, és a tulajdonságaikból fakadó bónuszaikkal segítik a hadat a háttérből.

Homályzóna

Ez eddig mind nagyon szépen hangzik, akad azonban jó néhány dolog, amire hiába kérdez rá az ember akár a fejlesztőknél, akár a kiadónál, menetrendszerűen az „erről egyelőre nem tudok semmit mondani" választ kapja. Mik is ezek a homályos területek? Először is a mesterséges intelligencia, ami az eddigi részekben általában szemérmetlenül csalt – remélhetőleg ez most megváltozik. Aztán a lények fejlődése: nem tudni, kapnak-e tapasztalati pontot, vagy a hagyományos módszer szerint, a kiképző épületüket (esetleg több lépésben?) fejlesztve juthatunk hozzá az erősebb katonákhoz. Nem tudni semmit a modolhatóságról (bár a beépített pályaszerkesztőt és a véletlengerált pályákat többször is megígérték a fejlesztők), hogy lesz-e e-mail-alapú multiplayer (a mentett állások méretétől függ), hogy milyen lesz a mágiarendszer, megmarad-e a hősök klasszikus tulajdonság-négyese (Attack, Defense, Spell Power, Knowledge), visszatér-e a Grál, mennyire lesz fontos a tengeri közlekedés, és lesznek-e vízi harcok... No de azért van még 8-9 hónap a megjelenésig, hogy dolgozzanak a derék oroszok ezeken a részleteken.

Gépigény témájában a fejlesztők már vagy másfél éve ragaszkodnak ahhoz az egészen sci-fibe illő ígéretükhöz, hogy egy teljesen átlagos gép elég lesz a Heroes 5 zökkenőmentes futtatásához. Hogy mi ebben annyira hihetetlen? Hát az, hogy ilyenkor mindig hozzáteszik, hogy „mármint egy olyan konfig, ami a projekt kezdetén, vagyis 2003 végén átlagosnak számított". Ha ezt összevetem azzal, amit az előzetes képek mutatnak, illetve amit az E3-on a saját szemünkkel is láthattunk mozgásban, nos... maradjuk annyiban, hogy az ígéret szép szó, ha csak a duplája lesz a gépigény ennek, nekünk már úgy is jó!

„I need a hero.."

A Heroes 3 klasszikus feltámasztása 3D-s, igazán látványos köntösben – ez már elég ahhoz, hogy beinduljon a pavlovi reflex a régi rajongók lelkivilágában. Amit eddig láttunk a játékból, az a legszebb álmainkat látszik valóra váltani; amit meg nem láttunk (AI, pályák, a játékrendszer kisebb-nagyobb újításai), éppen elég okot ad jövő tavaszig a körömrágós izgulásra vagy a szorongással vegyített halk imákra (vérmérséklettől és rajongási szinttől függően).

A csattanó a végére: a szokásos világnyelvek mellett a játék lengyelül és magyarul is meg fog jelenni – méghozzá azért, mert a Ubisoft felmérése szerint itt a legmagasabb az egy négyzetméterre eső Heroes-rajongók száma a világon! Ez aztán a párás szemű köszönetrebegésre késztető gesztus! (Nem volt olyan rossz ötlet anno megvenni a Heroes 3-at Armageddon's Blade-estül gurus teljes játéknak, na!)

„ A Heroes 5 bebizonyította, hogy egy körökre osztott játék is lehet elképesztően gyönyörű - bár a Civ 4 is így nézne ki... "

Hoeroes of Might and Magic 5

\+ A gönyörű grafika mellett visszatérnek a Heroes 3 játékmenetéhez.

– Reméljük nem fog sokat egyszerűsödni a játék

> Összességében:

Úgy néz ki, a Ubisoft bábáskodása alat a Might & Magic név ismét régi dicsőségében fog ragyogni.

Készültségi állapot: 66%

Itt a nyár! Itt az ideje, hogy feltöltsd a játéktáradat!

Teljes verziós játék minden PC GURU-hoz!

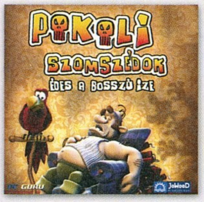
Rendeld meg most!

2004/9 RC CARS
(autós - magyar nyelvű)

2004/10 WIZARDRY 8
(szerepjáték)

2004/11 PATRICIAN III
(stratégiai)

2004/12 RESTAURANT EMPIRE
(stratégiai - magyar nyelvű)



2004/13 POKOLI SZOMSZÉDOK
(magyar nyelvű)

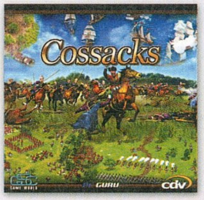
2005/1 SPELL FORCE
(stratégiai)

2005/2 CHROME
(akció/FPS)

2005/3 REBELS
(akció)

2005/4 WEIRD WAR
(szerepjáték - magyar felirattal)

2005/5 SUDDEN STRIKE
(stratégiai)



2005/06 COSSACKS
(stratégiai)

2005/07 HAEGEMONIA
(stratégiai)

Így rendelhetsz:

✉ Levélben: egyszerűen csak töltsd ki a megrendelőszelvényt, és küldd vissza címünkre:
PC GURU 1426 Budapest, Pf. 300/39

☎ Telefonon: hívd a 06 (1) 888 3421 vagy a 06 (1) 888 3422-as telefonszámok bármelyikét

Faxon: küldd el a megrendelőszelvényt a 06 (1) 888 3499-es számra

@ E-mailben: írj nekünk a terjesztes@vogelburda.hu címre.

Interneten: látogass el a **www.itmediabolt.hu** címre! Személyesen: az ITmédiaBOLT hálózat üzleteiben.

Megrendelőszelvény
GURU0508R

✓ Igen, utánvéttel megrendelem a megjelölt lapszámokat! Az árak a postaköltséget nem tartalmazzák!

☐ 2004/9 - 1796 Ft	☐ 2004/12 - 1796 Ft	☐ 2005/2 - 1796 Ft	☐ 2005/5 - 1796 Ft
☐ 2004/10 - 1796 Ft	☐ 2004/13 - 1796 Ft	☐ 2005/3 - 1796 Ft	☐ 2005/6 - 1846 Ft
☐ 2004/11 - 1796 Ft	☐ 2005/1 - 1796 Ft	☐ 2005/4 - 1796 Ft	☐ 2005/7 - 1796 Ft

Név:...

Postázási cím:...

Számlázási név:...

Számlázási cím:...

E-mail cím:.. Telefonszám:..............................

Születési dátum:.................................... Foglalkozás:...............................

Hozzájárulok, hogy a Vogel Burda Communications Kft. adataimat marketingakcióihoz, promócióihoz felhasználja. Kiadónk a személyes adataidat az 1995. évi CXIX. adatvédelmi törvény szerint kezeli. Adataidról Kiadónknál, a következő címen érdeklődhetsz: Vogel Burda Communications Kft. (1088 Budapest, Rákóczi út 1–3.). Amennyiben nem járulsz hozzá, kérjük itt jelezd: ☐

Civilization 4

irta • Grath

fejlesztő > firaxis **kiadó** > 2K games **megjelenés** > 2005. negyedik negyedév

A Firaxis Sid Meiert és kicsiny csapatát takarja. A rendkívüli múlttal rendelkező designer a MicroProse-t hagyta ott régi társával, Jeff Briggsszel 1996-ban, azóta pedig hat játékot és három kiegészítőt adtak ki. Jelenleg két bejelentetlen, titkos projekt mellett a Pirates! multiplayer opciókkal kibővített xboxos verzióján dolgoznak, no meg természetesen a Civilization 4-en.

Nagy Civ-rajongónak tartom magam, de amikor ellátogattam néhány rajongói fórumra, kiderült, hogy az igazán hardcore arcok valószínűleg enyhe lesajnálással néznének rám. Már vagy fél év eltelt, mióta utoljára elindítottam a legutóbbi részt, ellenben – mint kiderült – rengetegen vannak, akik mind a mai napig készítenek pályákat a Civilization 2-höz, vagy képesek napokat gondolkodni egy-egy döntő fontosságú Civ 3-as lépés előtt. Ez a megszállott tábor volt az eddigi epizódok fő felvevőpiaca – azonban a negyedik rész más szempontok alapján készül, a fejlesztők szeretnék a kevésbé őrülteket is megszólítani a Civilization 4-gyel.

Régi ismerős új köntösben

Természetesen ez nem jelenti az alapok felrúgását (ha valaki esetleg nem ismeri a sorozatot: körökre osztott stratégiáról van szó, ahol az őskortól kell a XXI. századig vezetni egy népet), még kevésbé a valósidejű játék bevezetését; mindössze arról van szó, hogy az eddigieknél sokkal könnyebben irányítható, egyszerűbben működő játék készül már bő két éve a Firaxisnál. Az első lépés ezen az úton az igazi 3D-s grafika bevezetése volt – elvégre ma már nem túl nagy a kereslet a kétdimenziós játékok iránt. A játék ugyanazt a Gamebryo motort használja, amit a tavaly év végén megjelent Pirates!-ben is láthattunk. A fejlesztők az elsők, akik elismerik, hogy a látvány továbbra sem fogja elképeszteni a Doom 3-on edződött szemeket, de a váltásra nem is ezért került sor.

Ezúttal a világtérkép sokkal több információt képes átadni, mint korábban bármikor. Ha kizoomoljuk a kamerát, láthatóvá válik, hogy egyúttal egy igazi bolygón járunk, és ekkor az országhatárok is világosan látszanak. Ha kicsivel lejjebb helyezzük a nézőpontot, előtűnnek a hegyek, a folyók, a városok. Ha még tovább közelítünk a felszínhez, megpillanthatjuk a hadsereget, a kereskedelmi útvonalakat – ha pedig a kamerát a lehető legközelebb helyezzük a földhöz, minden város minden épületét megpillanthatjuk, megfigyelhetjük a bányában dolgozó munkásokat, a termelési bónuszt jelképező őzcsapatot vagy banánültetvényt. Ezzel az egyszerű megoldással szükségtelenné vált a különféle menükben való kotorászás: egy pörgetés az egérgörgővel, és arra koncentrálunk, amire akarunk – a hadakozásra, a kereskedelemre vagy éppen a városépítésre.

Háború...

A Civilization IV-ben 18 nemzet lesz irányítható, a rómaiaktól az oroszokig, a mongoloktól a németekig, a babiloniaktól a spanyolokig minden régi ismerős itt lesz (leszámítva a jó öreg bantukat, helyettük a szintén nagyhatalomnak számító mali nép választható). A nyolc legnagyobb hatalmú népnél nem is egy, hanem két vezér bőrébe bújhatunk, ami egyben

Kialakulnak az első népcsoportok, az első körökben mindenki fővárost épít és felfedezi a kereket

i.e. 4000

i.e. 2500

Egyiptom felépíti az első csodát a játékban, a Kheopsz Piramist, így hatalmas előnyre tesznek szert már a játék elején

i.e. 753

A rómaiakat irányító játékos áttér a királyságra. Broussardus Georgias bejelenti az első játék fejlesztését, a Duke Nukem Eternus megjelenése néhány kör múlva esedékes

i.e. 650

Kína megkezdi a Nagy Fal építését, de a lázongó nép okozta terméskiesés miatt csak 150 körrel később készülnek el vele

Az angol kultúrnép, ez már abból is látszik, hogy könyvtárakat és egyetemeket építenek - persze a svéd betolakodókat azért kiűzik

A mali nép megint szép lesz, méltó régi nagy híréhez

eltérő játékmenetet is jelent. A franciáknál például választható XIV. Lajos alias Napkirály és Napóleon is. Előbbi természetesen a kultúra fejlesztésére ad bónuszokat, míg utóbbi a harcban erősebb. A gép által irányított vezérek is valamennyire a történelmi hűségnek megfelelően fognak viselkedni, így Dzsingisz kán sosem fog diplomáciai alkukba bocsátkozni, Gandhi viszont elsőként mindig békés megoldást fog keresni. A különféle bónuszok mellett természetesen minden nép rendelkezik egyedi egységgel is – például az arabok a tevés íjászt, az oroszok pedig a kozákokat tudják bevetni a középjátékban.

Egyébként összesen 83 egységet irányíthatunk a játékban, és ebben a számban már benne vannak a telepesek, a különböző vallások miszszionáriusai és a történelmi személyiségek is (róluk kicsit később lesz szó). Az egységeknek ezentúl nem lesz külön támadó és védekező értéke, hanem egyetlen számmal jelzi a program az erejüket. Ráadásul az egységeknek vannak különféle módosítói, így a lándzsások ereje megduplázódik, ha lovasság ellen harcolnak, a légelhárítók pedig természetesen a repülő egységek ellen kapnak bónuszt.

A csatában egyszerre mindig két egység vehet részt, ha többen vannak egyazon mezőn, a program mindig az adott helyzetben a legjobb egységet fogja harcba küldeni (ezért is lesz érdemes vegyes összetételű seregeket használni). A hadak életerejét is új módon oldották meg: minden egységben három katona – vagy tank, repülő stb. – látható, sérülés esetén természetesen ebből egy-két fő eltűnik. Ez is azt szolgálja, hogy egyetlen pillantással át lehessen látni mindent. A negyedik rész újí-

Róma feltalálja a kereszténységet, ám az áttérés akkora gondokat okoz, hogy pár száz évvel később szétesik a birodalom

A Duke Nukem Eternus megjelenését elhalasztják néhány hónappal. „Ha semmi nem jön közbe, március idusán a boltokba kerülhet a program" nyilatkozta Brousardus

Kína feltalálja a puskaport, a többi állam csalással vádolja őket, így 100 körig kimaradnak a játékból

Majdnem sikerül kiütni a magyar játékost a partiból, de végül sikerült elfoglalniuk egy jól védhető területet

tása, hogy harci egységeink szintet léphetnek. Harci erejük ugyan nem növekszik meg (így aztán még egy maxra fejlesztett lándzsás armada sem tud megkarcolni egy tankot), viszont minden szintlépéskor választhatunk nekik egy új bónuszt. Mintegy 40 ilyen lehetőségünk lesz, melyek adhatnak plusz mozgáspontokat, harci bónuszokat bizonyos környezetben (ostromkor, dzsungelben, folyókon stb.), gyorsabb gyógyulást vagy éppen azt, hogy mindig az adott egység támad először.

...és béke

Több fontos változás érkezik népünk irányítását illetően. A legfontosabb talán a vallások megnövekedett szerepe; összesen hét felekezet lesz a játékban, mégpedig a kereszténység, a buddhizmus, a hinduizmus, a taoizmus, a zsidó és a konfuciánus tanítások, valamint az iszlám. Ha elsőként fedezünk fel egy hithez szükséges „találmányt", ezzel rögtön meg is alapítjuk az adott vallást. Ez azzal jár, hogy létrehozzuk a hit szent városát, ahonnan viharos sebességgel kezd el terjedni a szent tan. Ez ugyan közvetlen bónuszokat nem jelent (mint a fejlesztők elmondták, ennek főleg az az oka, hogy sok játékost zavarna a hitének ilyen megjelenése), viszont abból profitálhatunk, ha más népek is áttérnek a mi vallásunkra. Ha hozzánk tartozik egy felekezet szent városa, minden ilyen hitet valló várost figyelemmel kísérhetünk (mondhatni a papok „jelentenek" nekünk). Éppen ezért lesz igen fontos a misszionárius egység, akit nagy tömegben használva óriási előnyre tehetünk szert. Az azonos hitet valló népek között sokkal jobb a viszony, ilyenkor könnyebb előnyös megállapodásokat kötni, és a háborúnak is kisebb az esélye – cserébe viszont a vallásháborúk a valósághoz mérten kegyetlenek és szinte befejezhetetlenek lesznek.

Az is jelentős újítás, hogy ezúttal nem választhatunk államformákat, hanem egy ennél sokkal több lehetőséget engedő megoldással kormányozhatjuk országunkat. Összesen 25 opció áll rendelkezésre, és választásaink alapvető változásokat okoznak birodalmunkban.

Ezeket öt csoportba sorolták be a fejlesztők, így aztán egyenként öt választási lehetőségünk lesz a kormányzás, a jogrendszer, a munkaerő, a gazdaság és a vallások kezelése terén. Ezek egy része különféle bónuszokat adhat, mások inkább a többi népre hatnak ki. A munkaerőt illető kérdések között például olyanok vannak, mint a rabszolgaság, a jobbágyság vagy éppen a női egyenjogúság. Ha engedélyezzük a rabszolgaságot, a lakosság feláldozásával gyorsabban építkezhetünk. Ha a jobbágyság mellett döntünk, a termelés kicsit visszaesik, viszont jóval több adót kasszírozhatunk be, ráadásul az építkezéseket pénzzel gyorsíthatjuk. Ha kihirdetjük a női egyenjogúságot, az ugyan számunkra nem jelent ilyesféle bónuszokat, viszont minden olyan államban, ahol ezt még nem vezették be, jelentősen megnövekszik az elégedetlenség (a külföldi lányok-asszonyok irigykednek a mi haladó nézetű országunkra). A különböző vezérek természetesen eltérő preferenciákkal rendelkeznek ezen a téren is, és még az is előfordulhat, hogy kérvényezik, hogy váltsunk át az ő

Barbár korhoz barbár grafika dukál

megoldásukra – vagy legalább hagyjunk fel valamelyik, nekik nagyon nem tetsző megoldással.

A gép forog, a játékos pihen

Mivel a könnyű irányíthatóság elsőrendű fontossággal bír a fejlesztők számára, lehetőség lesz úgy is végigjátszani egy-egy játékot, hogy sosem váltunk be a Civekre jellemző menükbe (ez persze csak egy lehetőség, akinek a régi megoldás tetszett, az továbbra is mindent kézzel irányíthat). A városokat polgármesterekre bízhatjuk, akik az általunk megadott irányba fejlesztik otthonaikat, így alakíthatunk ki a tudományra, a vallásra, a termelésre, a pénzre, vagy éppen a kultúrára specializálódott he-

1347

Az első európai pestisjárvány a kontinens lakosságának egyharmadát elsöpri. George Broussard bejelentése szerint ez körülbelül fél éves késést jelent a Duke Nukem Forever számára

1650

Minden játékos a felfedezésekre és a városfejlesztésre kezd el koncentrálni, így megindul az ipari forradalom

1850

Az angol játékos hatalmas birodalmat hoz létre és majdnem megnyeri a partit, de a hatalmas fenntartási költségek végül elemésztik a jövedelmet. 75 körrel később már csak két apró szigetük van

1916

Az angol játékos épp időben készül el a tankok feltalálásával, így meg tudják nyerni a parti addigi legnagyobb háborúját. Diplomáciát, illetve a kémeket felhasználva öt körrel később már mindenki képes tankokat gyártani

A fejlesztők a mali népet preferálják, ezért aztán szinte minden képen ők vannak; itt például ostromra készülve, hatalmas sereggel

Az internet a barátod

Néha még a fejlesztőket is meglepi, hogy egyes játékosok milyen megszállottsággal képesek rajongani programjaikért, és ez a Civilization fanok esetében is így lehet. A Civfanatics.com, illetőleg az Apolyton.net weboldalak készítői egyszerűen minden lehetséges információt összegyűjtöttek a nagyszerű sorozatról. Többek között ezernyi pályát lehet letölteni tőlük, remek taktikákról olvashatunk, de mind a mai napig rendszeresen rendeznek online és offline (ilyenkor a meccs visszajátsását kell beküldeniük a pályázóknak) bajnokságokat is. Csak gratulálni tudunk ekkora lelkesedéshez!

lyeket. Ezeknek megvan az az előnyük, hogy történelmi személyiségeket „termelhetnek" – őket tehát nem gyártani lehet, hanem jutalomként kapjuk. Ahogy ötféle irányba specializálódhatnak városaink, úgy ötféle ilyen ismert embert kaphatunk. Ezen személyiségek láthatatlanok a üzleti megállapodásokat adhatnak, a próféták szentélyeket építhetnek, a tudósok pedig természetesen a felfedezéseket pörgetik fel.

Szintén az egyszerűsítés érdekében három realisztikus, ám igen idegesítő játékelemet egysze-

„ Sokat gondolkoztunk egy opcionális realtime megoldáson - de aztán rájöttünk, hogy ekkor már nem a Civilizationről lenne szó" - Soren Johnson, vezető designer

harci egységek számára, megölni sem lehet őket. Általános jellemzőjük, hogy bármelyik városban „feláldozhatjuk" őket, és így az adott helyen beköszönt a tíz-húsz körig tartó aranykor, ami megnövekedett termeléssel és boldogsággal jár. Ezenfelül mind az öt kategória képviselői más bónuszokad adnak, ha beáldozzuk őket. A művészek – mint Shakespeare vagy Michelangelo – például a kultúrát növelhetik meg jelentősen, a mérnökök a csodák építésébe segítenek be, a kereskedők zsíros

rűen kivettek a játékból. Így a Civ 4-ben nem lesz környezetszennyezés, korrupció és fellázadó városok. Persze megeshet, hogy egy-egy város nem örül a döntéseinknek, de fellázadni akkor sem fognak – ehelyett a termelés esik vissza radikálisan. Viszont, bár környezetszennyezés nem lesz, minden városban fontos mutató lesz az általános egészség. Ezt javítja a változatos étrend (vagyis az erre való épületek), a vízforrások közelsége és néhány találmány; ám rontják az ipari létesítmények. A magas egészség egyébként szaporább népességnövekedést jelent, így aztán érdemes költeni erre is, ha fejlődni akarunk.

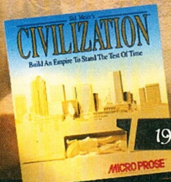
Megváltozik a csodák rendszere is, ezúttal lesz 28 nagyobb csoda, amelyeket egy játékban legfeljebb egyszer lehet felépíteni (a szokásos dolgokra kell számítani, mint a Kheopsz-piramis, az Eiffel-torony, Hollywood vagy éppen a Pentagon). Ezek mellett lesz 12 kisebb csoda, amelyből minden nép építhet egyet. Ide olyan dolgok tartoznak, mint az internet, az űrprogram, vagy a Wall Street. Azt is bejelentették, hogy lesznek vallási csodák is, mégpedig minden vallásnak a szentélye – de hogy ezek miként működnek, arról még nem tudni semmit. Örömteli hír, hogy

1939

A német játékos óriási seregeket halmoz fel, és elsőként veti be a rush-taktikát. Egy diplomáciai összefogásnak köszönhetően sikerül visszaverni, ám a taktika sokak bánatára elterjed

1957

Megszületik Sid Meier



1991

Megjelenik a Civilization, majd öt körre rá a Civ 2, és újabb öt körrel később a Civ 3

2050

Mivel senki nem tudott egyeduralomra szert tenni, a végső helyezés a korábban szerzett pontszámok alapján dől el. A Duke Nukem Forever megjelenése „most már bármikor" esedékes

Civilization, a szenvedélybetegség

Különös módját választotta a Civ 4-et kiadó 2K Games a játék hirdetéséhez: egy látszólag Civilization-ellenes weboldalt indítottak el. A CivAnon.org egy, az Anonim Alkoholisták mintájára épülő rendszerről ír, az oldalon pedig különféle megbánást tanusító Civilization-addiktok ("csak azért vertem meg a pizzafutárt, mert egy aljas római támadás felidegesített") mellett kampszichológusok is felszólalnak. Az oldal a novemberben érkező Civilization 4 képében megjelenő új veszélyre hívja fel a figyelmet, külön ecsetelve, hogy miért jelent óriási kísértést a sok új nép, egység és épület, a 3D-s látványvilág, valamint a rengeteg új játékelem. Az oldal mottója: Nincs több kör!

minden csoda felépítésekor kapunk egy látványos videót – ezt a Civilization 3-ból sajnos kihagyták.

A játék alaphelyzetben valamivel rövidebb lesz, mint a Civ 3 volt, az ottani 550 kört 400-ra csökkentették (az i.e. 4000-től i.sz. 2050-ig tartó játékidő viszont megmaradt). Lesz azonban egy Quick mód, ahol sokkal gyorsabban jönnek a nyersanyagok, fürgébb a felfedezés és az egységgyártás – itt akár két-három óra alatt is eldőlhet minden. Ennek ellentétje az Epic mód, ahol viszont minden le van kicsit lassítva, itt igen fontos minden döntés, minden csata (a normál mód cirka 15-20 óra alatt ér véget, az Epic ennek a duplája is lehet).

„ Noha ezúttal nem Sid Meier vezeti a fejlesztőket, a Civilization 4 minden bizonnyal a sorozat legjobbja lesz ”

Örömhírek

A fenti jelentős újítások mellett rengeteg, kisebb jelentőségű(nek tűnő) változás is lesz a Civ 4-ben. Ilyen például az, hogy a felfedezések terén ezúttal nem kötelező mindenkinek szinte ugyanazt az utat bejárnia. A puskaport például felfedezhetjük úgy is, ha a hadikutatásokra koncentrálunk, de úgy is, ha a tudományokat pártoljuk.

Régi tartozásukat törlesztik a fejlesztők azzal, hogy már a dobozos verzió is kiemelten támogatja a multiplayer módokat. A helyi hálózatos játéktól az e-mailben játszhatóig minden megoldást támogatnak, ráadásul arra is lesz lehetőség, hogy a játékosok csapatokat alkossanak. Aki valós idejű stratégiákhoz szokott, annak persze túl sok újdonságot ez nem jelent (bár az e-mailes játék csak körökre osztva működik), de a Civ-fanatikusoknak ez maga a mennyország! Multiban lesz olyan opció is, hogy a játékosok szimultán léphetnek, majd amikor mindenki végzett, egyszerre hajtódnak végre a parancsok. Noha a Civilizationök mesterséges intelligenciája eddig nem csalt túl arcátlanul, a gép azért részesült – néha igen durva – bónuszokban, hogy esélye legyen a játékos ellen. Most ennek vége, a megjelenésig hátralevő időben a cég legjobb programozói már csak az AI-val törődnek, hogy az mindenféle külső segítség nélkül is képes legyen kihívást nyújtani, még a legmegszállottabb Civőrülteknek is.

Ha már a megszállottakról van szó, a Firaxis mindent megtesz értük: a játék elképesztően jól modolható lesz. A kezdők az egyszerű pályakészítővel és a különböző egységek adatait tartalmazó XML file-okkal szöszölhetnek hosszasan, a haladóbbak viszont a Python scriptnyelv, illetve az AI-szerkesztő segítségével teljesen átszabhatják a játék képét.

Tulajdonképpen a grafika az egyetlen lehetősége a fanyalgóknak, minden más ugyanis tökéletesnek ígérkezik. Úgy tűnik, a régi rajongóktól kezdve az újoncokig mindenki megtalálja majd a számításait a Civilization 4-gyel – úgyhogy most már igyekezhetnének kiadni...

Civilization IV

+ Felturbózott harcrendszer, vallások, összetettebb kormányzás, feljavult mesterséges intelligencia és 3D-s grafika!

– Azért az a grafika nyugodtan lehetne látványosabb...

Összességében:
Kitűnő újításokkal fejlesztették tovább az amúgy is nagyszerű formulát, ráadásul ezúttal multiplayert is azonnal kapunk

Készültségi állapot: 75%

cp Computer PANORÁMA

LIGHT előfizetés

Lemezmelléklet nélkül most a legalacsonyabb áron!

1 évre **949** Ft/lapszám*

1/2 évre **999** Ft/lapszám*

*Áraink kizárólag 1/2 éves vagy 1 éves előfizetés esetén érvényesek. Előfizetési díj 1/2 évre 5 944 Ft, 1 évre 11 388 Ft.

RENDELJE MEG MOST!

06 (1) 888-3421, 22 06 (1) 888-3499 www.itmediabolt.hu terjesztes@vogelburda.hu

írta • Sasa / Grath

Félni jó!

F.E.A.R.

fejlesztő > monolith **kiadó >** vivendi universal **megjelenés >** 2005. harmadik negyedév

Az E3-on talán a FEAR játszható verziója mellett álldogáló producer volt az egyetlen, aki nem arról akart meggyőzni, hogy játékuk minden szinten újító és egyedi lesz. Sőt, néhány jól irányzott kérdés hatására emberünk megtört, és józserivel beismerte, hogy minden játékelemet úgy loptak valahonnan – az alapanyagok ismertek, ám a recept teljesen új. Félreértés ne essék, ez egyáltalán nem rossz vagy zavaró dolog, hiszen a végeredmény végül is pont emiatt lett mégis eredeti.

A készítők úgy indultak neki a No One Lives Forever 2 után a következő FPS-üknek, hogy hagyják a Bond-stílust, és helyette a modern akciófilmek hangulatát, jeleneteit próbálják meg a monitorra varázsolni. Érdemes a Mátrix hírhedt csarnokos jelenetére, vagy bármelyik John Woo film tízperces tűzpárbajaira gondolni – ilyen intenzív, totális pusztítással járó jelenetek elérése volt a cél. Azt pedig bátran kimondhatjuk, hogy ezt maradéktalanul sikerült is elérni – egy-egy keményebb összecsapás (akár egyjátékos módban, akár multiban) után a helyszínre szinte rá sem lehet ismerni.

Az egy dolog, hogy mindent üvegszilánkok takarnak, ökölnyi kráterek borítják a falakat és minden berendezési tárgy darabokban hever, de mindehhez még rendkívül sűrű füst, és legtöbbször vad szikraeső is dukál. Sajnos ez a látvány az állóképeken nem igazán jön át, de mozgásban fantasztikusan néz ki, ráadásul az adrenalinszintünket is az egekben tartja: mivel a látótávolság lecsökkent, a fülünkben visszhangzanak a lövések (már ha éppen egy gránát nem süketített meg), kénytelenek vagyunk minden gyanús mozgás felé odapörkölni, még akkor is, ha azt a füstfüggönyön túl valójában csak egy eldőlő szekrény okozza.

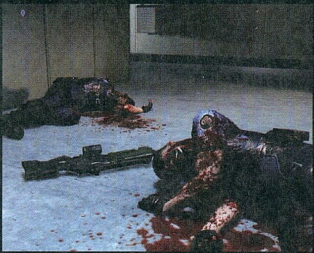
Akció, nyakon öntve horrorral

Már önmagában ez is igen nagy feszültséget teremt, de a fejlesztők nem elégedtek meg ennyivel. Megnézték minden japán (és koreai) horrorfilmet – nem csak a nálunk ismert Kört és Szemet – és ezek hatására dolgozták ki a háttértörténetet. Mint ahogy ezekben a filmekben is gyanútlanul indul mindenki, úgy mi sem tudunk sokat az eseményekről. Egy parajelenségekkel foglalkozó speciális rendfenntartó osztag tagjaként kapunk riasztást egy óriási irodaházba, bővebb eligazításra azonban nincs idő. Eleinte csak szokványos katonák ellen kell küzdenünk, majd megjelennek a mágikus képességekkel bíró ellenfelek is: ők láthatatlanná válnak, tízméteres eseket ugranak, és ha kell, képesek kúszni a falakon. Ez azonban még nem minden, mert néha összeakadunk azzal a nyolcéves forma kislánnyal is, aki piros ruhájában járva halált oszt. Egyelőre nem tudni, ki is ő, de minden jel arra mutat, hogy ő áll az események mögött.

Sokszor őt magát nem is fogjuk látni, csak ottlétének jeleit érzékeljük. Az E3-on kipróbált pályán

Enyje Flatlány, ne legyél már ilyen komor!

Gratulálunk, ön az egymilliomodik katona, aki robbanó hordók mögé rejtőzve halálozik el



– ez az egyik első szint – például sokszor csak a sziluettjét láttuk, és azt, ahogy a nyomában minden lámpaizzó felrobban. Máskor egy iroda berendezése kezdett úgy viselkedni, mintha hatalmas földrengés áldozata lett volna: minden más teljesen nyugodt volt, ám az a terem, ahol mi voltunk, elkezdett rázkódni, a székek és asztalok felborultak, a kisebb tárgyak pedig szanaszét törtek. Lesznek sokkal elvontabb jelenetek is, egy ízben például egy folyosó elkezdett megtekeredni, vér kezdett el folyni a falakon, sírást és ijesztő suttogásokat lehetett hallani – legtöbbször pontosan mögülünk. Az ajtó mögött csak egy takarítót találtunk, igaz, arc nélkül... Amikor teljes pánikban beleresztettünk egy tárat, véget ért a demó, így nem tudtuk meg, hogy ez csak látomás volt, vagy tényleg ilyen irányt vesznek az események.

„ Elsőre talán furcsának tűnhet a japán horrofilmek hangulata egy FPS-ben, de a gyakorlatban pompásan működik "

Mindent ellopunk!

Ha az akció és a horror párosítása nem elég valakinek, annak sem kell aggódnia, a Monolith rengeteg aprósággal dobta fel a FEAR-t. Ott van például az időlassítás lehetősége, amit „a Max Payne-ben jól működött, talán egy FPS-ben is beválik" alapon vettek kölcsön. A dolog lényegében ugyanúgy működik: a Ctrl billentyűvel süthetjük el a bullet-time-ot, így ellenfeleinknél sokkal gyorsabbak leszünk. Ez nem csak hatalmas előnyt ad, de így sokkal látványosabb lesz a játék. A golyók a Mátrixból átemelt effektet kapnak, a robbanások pedig egészen elképesztően néznek ki lassítva. Persze a bullet-time képességünk igen lassan regenerálódik, így nem lehet folyamatosan használni, érdemes a durvább helyzetekre tartogatni.

A Chronicles of Riddick ihlette a közelharci támadásokat. Mivel itt a kezünkben mindig fegyver van, csak rúgásokat vethetünk be, viszont ezeknek hatalmas ereje van. Ha sikerül valakit hátulról elkapni a bakancsunkkal, annak majdnem biztosan kampó, de egy kellően lesebzett ellenfél ellen is eredményesen vethetjük be (különösen ha kiürül a fegyver, de újratárazni nincs idő). A Halo adta a szűkös arzenált: a gránátok mellett egyszerre csak három fegyverünk lehet – bízzatok meg a tanácsunkban: a shotgun mindig legyen köztük!

A FEAR természetesen a legújabb Lithtech grafikus motort használja, amelyet különösen a részecske-effektek és az árnyékkezelés tekintetében turbóztak fel. Mivel – egyébként név és arc nélküli – hősünknek is van árnyéka, sokszor ijedtünk meg ettől; ilyenkor néhány lőszer elpazarlása és egy gyors szívroham az ára a riadalomnak.

A FEAR-ről csak áradozni tudunk, minket maximálisan meggyőzött az egypályás demó, és a multiplayer mód bétaverziója. Gyönyörűen néz ki, okos az AI, tíz perc alatt vagy hatszor rémített minket halálra, de ami talán még fontosabb: olyan élvezetes harcokat vívtunk benne, amilyenekre eddig csak a Halóban volt példa.

Ledöntötték a MONOLITH-ot

A Monolith az utóbbi években két csapatra oszlott. Az egyik vígan dolgozott a F.E.A.R.-en és a Condemneden, a másik pedig éveken át készítette a Matrix Online-t. Mivel annak eladási eredményei katasztrofálisak voltak – két hónap alatt 43 ezer példány kelt el... – a Warner eladta a játék jogait a Sony Online-nak, akik így már az EverQuest 1-2 és a Star Wars Galaxies mellett az MXO-val is foglalkoznak. Ugyan 25 kulcsembert átvett a Sony, 80 fejlesztőnek így is fel kellett mondani – ez a teljes Monolith legénységének mintegy fele. Az FPS-eket készítő csapatot nem fenyegeti hasonló veszély, de az biztos, hogy a nemrég még hatalmas terjeszkedési álmokat szövögető Monolith megmarad kis stúdiónak egy, legfeljebb két egyidejű fejlesztéssel..

Jó munka, férfimunka volt. Sikerült kivégeznünk egy sötét sarkot.

Félelmetes Multiplayer

Az E3-on szerzett benyomások alapján a FEAR készítői a legnagyobb hangsúlyt az egyjátékos módra helyezték, és a többszereplős lehetőségeket majdhogynem hobbiból építették be a játékba – ezért kicsit félve vetettük bele magunkat a multi mód bétatesztjébe. A mára már mindenki által letölthető kétpályás demó várakozásaink felett teljesített.
Először a beépített teljesítménymérő program vett le minket a lábunkról, amely az első videókból már jól ismert jelenetekkel méri gépünk tudását. A mérési eredmények a megszokottaktól eltérően nem csak az általános framerate-ről ad felvilágosítást, hanem megmutatja, hogy a demó hány százalékában esett a sebesség másodpercenként 25 képkocka alá és a mérés hány százalékában haladta meg a 40 fps-t. A méréseink alapján elég izmos konfigra lesz szükség az egyjátékos módhoz, és a Battlefield 2-höz hasonlóan a GeForce 4-gyel rendelkezők nyugodtan kihúzhatják a karácsonyi kívánságlistájukról a FEAR-t, mert a dolgok mai állása szerint ez a játék sem fog futni a kártyájukon.

Harc a bullet-time-ért

A demóban két pályán, két különböző játékmódban vehetjük fel a küzdelmet a netes társadalommal. A Deathmatch és a Team Deathmatch alapjáraton semmiben sem különbözik a többi többszereplős játéktól, hacsak annyiban nem, hogy a küzdelem előtt eldönthetjük, hogy milyen mordállyal (shotgun, rakétavető, gépfegyver, nailgun, dual-uzi stb.) szeretnénk kezdeni.

A FEAR multi igazi pikantériáját azonban az időlassítást engedélyező játékmódok (pl. slo-mo DM) okozzák. Ekkor ugyanis a pálya bizonyos részére elhelyezett időlassító kapszuláért folyik a harc, amit megszerezve a Max Payne-hez hasonlóan bekapcsolhatjuk a bullet-time-ot, ami értelemszerűen lelassítja az időt. A kapszula tulajdonosa ekkor hatalmas előnyre tesz szert, mivel hozzá képest az ellenfelek még nagyobb mértékben lassulnak be, így játszi könnyedséggel rohanhatjuk körbe őket, mialatt több tár lőszert, eresztünk beléjük, meg orrbarugdossuk az ellenszenvesebbjét. A bullet-time birtoklása hatalmas előnyt jelent, éppen ezért annak pozícióját (irányát, és távolságát) mindig szemmel követhetjük a képernyőnkön – így a harc nagy része a kapszulát birtokló játékos ellen folyik, aki lélegzetvisszafojtva menekül az üldözőitől, hogy meghatározott idő elteltével (az újratöltődési időt külön skála jelzi) újra élve az időlassítás képességével, szanaszéjjel lője üldözőit.

„ A FEAR multiplayer játékmódja még az UT-nél is pörgősebb, és ezen még az időlassítás sem változtat sokat ”

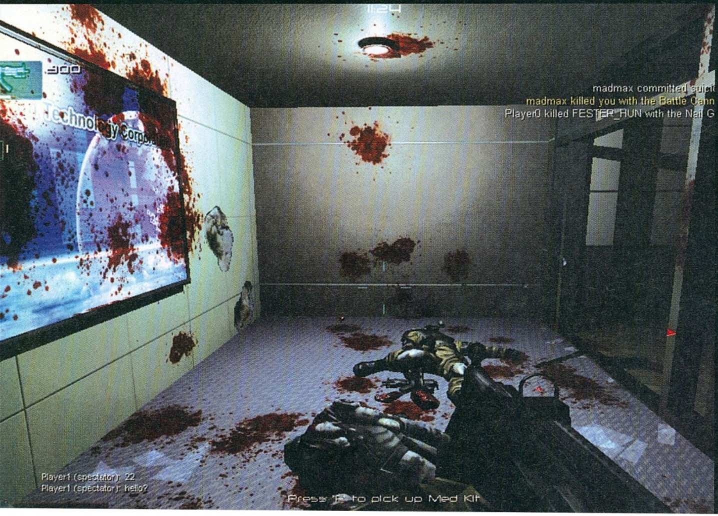
A FEAR-rel eltöltött órák a fantasztikus tűzharcoknak és az időlassítás lehetőségének köszönhetően elképesztően élvezetesek voltak. Még az sem zavart minket, hogy életerőnk egy-két jól irányzott sorozatot bekapva pillanatok alatt elfogyott, így a megszokott multi csatáktól eltérően sokszor félpercenként éledtünk újra. Reméljük azért, hogy a végleges verzióban az életerőnk valamivel tovább kitart majd, mivel így egy rutintalanabb játékos tíz perc alatt átlag hússzor fog elhalálozni, ami előbb-utóbb az egér és a billentyűzet falhoz vágásával fog végződni.

FEAR Factory

A FEAR multi meccseinek minden pillanatában ott a halál lehetősége. Éppen ezért a játékos folyamatos koncentrációval, a zseblámpáját kikapcsolva, fegyverét betárazva rohan végig a pályán. A feszültség olyan magas szintű, hogy sok esetben a bevilágítás miatt hirtelen megjelenő saját árnyékunkra adtunk le egy-egy géppuskasorozatot. A hangulat tehát elképesztő, az időlassítás nagyszerűen funkcionál, a lelassult környezetben bevitt fejrúgás pedig mindennél megalázóbb...

A FEAR multija kisebb hibái ellenére nekünk nagyon bejött. Ha hosszú hónapokat nem is töltünk vele, de naponta egy-egy ebéd utáni, 15-20 perces kikapcsolódásra biztos elővesszük majd. Ja, és reméljük, hogy a végleges verzióban lesz legalább egy Capture the Flag opció is...

A fejrúgás megalázóbb halálnem, mint a késelés a CS-ben



F.E.A.R.

+ Ilyen akciódús, ráadásul ilyen félelmetes FPS-t még nem láttunk

– Úgy tűnik nagyon bivaly gép kell majd neki

Összességében:

Egyjátékos-módban pazarnak ígérkezik, és a multinak sem kell szégyenkeznie. Nagyon várjuk már!

Készültségi állapot: 85%

Keresse a hírlapárusoknál
és az ITmédiaBOLT-okban!
cp Computer PANORÁMA
mobil élet
újdonságok · innováció · életstílus 2005/10. különszám www.mobilarena.hu Ára: 790 Ft
Exkluzív teszt
Lifedrive
A PALM csúcsgépe
Nokia 6680
UMTS már itthon is!
Exkluzív bemutató
A 10 legjobb PSP-játék
Fehér mágia
iPod-kiegészítők
Multi mobilok
Az iPod nyomában
Sony Ericsson k750i
Nokia 6230i
Hurrá GPS-szel nyaralunk!
Eltévedés kizárva!
MEGJELENT!
A jövő autói
Wireless technológiák
A legújabb navigációs eszközök
Rendelje meg:
06 (1) 888-3421, 22
06 (1) 888-3499
www.itmediabolt.hu
terjesztes@vogelburda.hu

Amíg nem fáj, addig nem művészet...

MARK ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

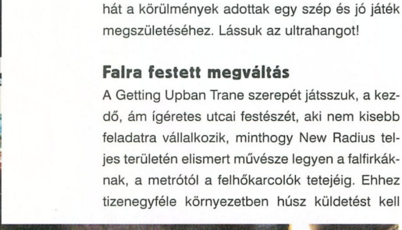
fejl. > the collective **kiadó** > atari **megj.** > 2005. negyedik negyedév

Az 1997-ben, veterán fejlesztők által alapított kaliforniai cég igazi nagy dobása még várat magára, de már a zsebükben tudhatnak jó néhány egész sikeres multiplatform (főként konzolos) játékot, mint például az Indiana Jones and the The Emperors Tomb, a Star Wars Episode 3 vagy a Buffy sorozat játékadaptációja. Jelenleg a Getting Up mellett egy Dirty Harry játékon dolgoznak a nagy Clint Eastwood felügyelete mellett.

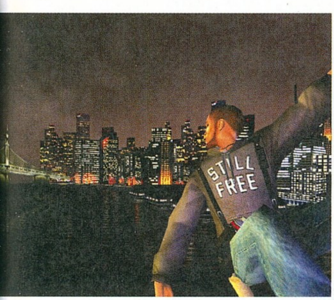
Sok kritika éri a mai játékipart, panaszolva, hogy az innovatív játék ritka, mint az észak-amerikai púpos ugrócsiga, kevesen mernek újat vállalni, a célközönség pedig erősen korlátozott. Marc Ecko hip-hop divatdiktátor meglepő módon nem állt meg ezek felemlegetésénél, hanem gyermekkori álmát valóra váltva játékfejlesztésbe vágta a fejszéjét. Ecko ígérete szerint elhozza az eredeti és hamisítatlan amerikai urbánus kultúrát a játékok világába, őszintén és lélekkel közvetítve azt. Más szavakkal (ha megengedtek egy kis cinizmust): kibővíti a termékválasztékát és a kozmetikumok, alsóneműk, újságkiadás és gyerekruházat mellé a videojátékokat is felteszi polcaira. Tény, mindenesetre, hogy a designer megszerzett egy tapasztalt, akcióban járatos fejlesztőstúdiót, néhány rappert a zenékhez, egyet pedig a főhős szerepére, sőt még ötven graffitis hírességet is, vagy legalábbis azok engedélyét tagjeik felhasználására – tehát a körülmények adottak egy szép és jó játék megszületéséhez. Lássuk az ultrahangot!

Falra festett megváltás

A Getting Upban Trane szerepét játsszuk, a kezdő, ám ígéretes utcai festészét, aki nem kisebb feladatra vállalkozik, minthogy New Radius teljes területén elismert művésze legyen a falfirkáknak, a metrótól a felhőkarcolók tetejéig. Ehhez tizenegyféle környezetben húsz küldetést kell végrehajtani. A játék hét hosszú év eseményeit dolgozza fel, melynek során hősünknek nem csak a rivális utcai művészekkel, de az elnyomó hatalommal is meg kell küzdenie, hogy a végén valóra válthassa Ecko álmát, és graffitivel varázsolja a világot jobb, vagy legalábbis tarkább helylyé. A várost egy zsarnoki polgármester uralja, militarista eszközökkel elnyomva a nép szólás- és egyéb szabadságjogait, és nem fél lesújtani ha szükséges, tovább sanyarítva a lakosság sorsát, és megnehezítve a forradalmár falfestészek dolgát. Nem csak akadályozói lesznek azonban az ifjú



A New Radius-i intercity kettétörheti a karrierünket



művésznek, a fent említett ötven művész közül hat abba is beleegyezett, hogy szerepeltessék a játékban. Digitális alteregójuk amolyan underground guruként fog megjelenni, Trane-t a csínok bínjaira tanítva. Cope-tól, a New York-i metrók királyától például a földalatti festés technikáját sajátíthatjuk el, egy bizonyos Futurától graffitis fekete könyvet kapunk, hogy papíron is nyomot hagyhassunk munkánkkal, de ma is élő mesterektől sajátíthatjuk el a lopakodás, vonat- és falfestés vagy éppen a csirizzel való poszterragasztás ősi tanait is.

„Fight the power!"

Mint ahogy a kerettörténetből sejthető, a főhős komolyabb motivációval rendelkezik, minthogy

Ha a festékkel nem érjük el célunkat, durvább fokozatra kell kapcsolnunk

megelégedjen a nyilvános férfivécék falaira pingált „Szeretlek, Mari!" felirattal, ráadásul az is fontos, hogy a címzettek valóban megkapják az üzenetet. Ahhoz, hogy a rendszer elleni küzdelme sikeres lehessen, Trane-nek a város legjobb helyein kell elhelyezni feliratait, és ezek nem túl meglepő módon egyben a legveszélyesebb helyek is.

A játékmenetre a fejlesztők a hangzatos „get in, get up, get out" elnevezést költötték, mellyel leegyszerűsítve bár, de lefedhető teljes tevékenységünk a játék során. Trane feladata az lesz, hogy a célobjektum közelébe kerüljön, feljusson arra – hiszen a legjobban látható helyek a legmagasabbak –, majd a vandálkodás befejeztével elhagyja a tetthelyet. Behatolás során lehetőségünk lesz erőszakos és békés megoldásokat is kipróbálni. Az ifjú punkunk eszköztára Sam Fisherétől kezdve a perzsa hercegekén át egy utcai harcoséig mindent magába foglal, ráadásul beszédbe is elegyedhetünk a többi szereplővel, ha a helyzet úgy hozza, hogy a meggyőzés a hatékonyabb eszköz. Természetesen ezeket a lehetőségeket ki is kell majd használnia minden ambiciózus utcai művésznek, mielőtt falra vetné a rendszerbomlasztó mágikus rúnáit.

Vékony párkányokon, autók között, metrószerelvényeken ugrálva, kúszva-mászva és függeszkedve lehet csak eljutni a legtutibb felületekhez, melyek hollétéről Trane hatodik érzéke ad információt. Körbenézve a szabadon bejárható pályákon a megfelelő helyeken főhősünk lelki szemei előtt megjelenik az elkészítendő mű, amit mi körvonalak formájában látunk a képernyőn, majd miután a fenti módszerekkel megközelítettük a „vásznat", a számos rendelkezésre álló „ecset" közül kiválasztva a legmegfelelőbbet, már csak ki kell tölteni a vonalak közti felületet. Persze nem elég arra ügyelni, hogy ne menjünk ki a vonalak közül, bizonyos eszközök esetében a mozdulatok is számítanak: ha túl gyorsan festünk, halvány lehet a végeredmény, ha lassúak vagyunk, elfolyhat a festék – így aztán mindenkinek érdemes jó egeret beszereznie.

A játéknak körülbelül felét a mászkálás, negyedét a festés, a fennmaradó részt pedig az ellenséges bandákkal és a karhatalommal folytatott harc teszi ki, de a szabadon bejárható pályákon saját bandánkat is menedzselhetjük. A küzdelem graffiti-szimulátorhoz képest meglepően jól kidolgozott lesz, ökölharc mellett környezetünk minden mozdítható elemét támadóink ellen fordíthatjuk, sőt, megragadva őket, a passzív elemeket is felhasználhatjuk, a mélybe vagy a száguldó járművek közé vetve őket.

Úgy tűnik, minden adott ahhoz, hogy Ecko újabb médiumot hódítson meg birodalmához, mi pedig ötletes és ezúttal tényleg újszerű játékot kapjunk. A koncepció ötletes (bár aki látta a konzolos Jet Set Radiót, annak ismerős lehet), a tálalás pedig minden bizonnyal megfelelő lesz, a képekből és videókból legalábbis erre lehet következtetni. A hangok és zenék a szó szoros értelmében profi színvonalúak lesznek, köszönhetően a Trane hangját adó Talib Kwelinek és a zenét megalkotó többi rappernek. Ha az E3-on kiállított PlayStation 2-es verzióról ódákat zengő szerencséseknek hinni lehet, az év (vagy a következő...) nagy meglepetésévé válhat a Getting Up.

„ Graffitizés, GTA-szerű szabad játékmenet, akrobatikus harcok - reméljük, nemcsak egyedi, de jó játék sül ki ebből "

Marc Ecko

Marc Ecko főiskolás korában graffitiművészként kezdte a pályafutását, de hamarosan a pólótervezésre nyergelt át. A siker nem sokáig váratott magára, olyan híres és népszerű embereknek köszönhetően, mint Chuck D a Public Enemyből vagy Spike Lee rendező-producer. Cége, az *ecko unltd, melyet 1993-ban alapított, hamar sikeressé vált, és mára az

egyik legmeghatározóbb „urban" divatcég lett. Férfi-, női- és deszkás ruhák, és kiegészítők forgalmazása mellett olyan művészeket is segít saját márkája elindításában, mint 50 Cent és Eve. A cég ma már újságkiadással, órákkal és gyerekdivattal is foglalkozik. Ezek után kissé meglepő, de a 32 éves divatguru úgy döntött, visszatér gyökereihez, és egyszersmind felnőttkori álmait is valóra váltva játékot készít a graffiti-kultúráról.

Mark Ecko's Geting Up: Contents Under Pressure

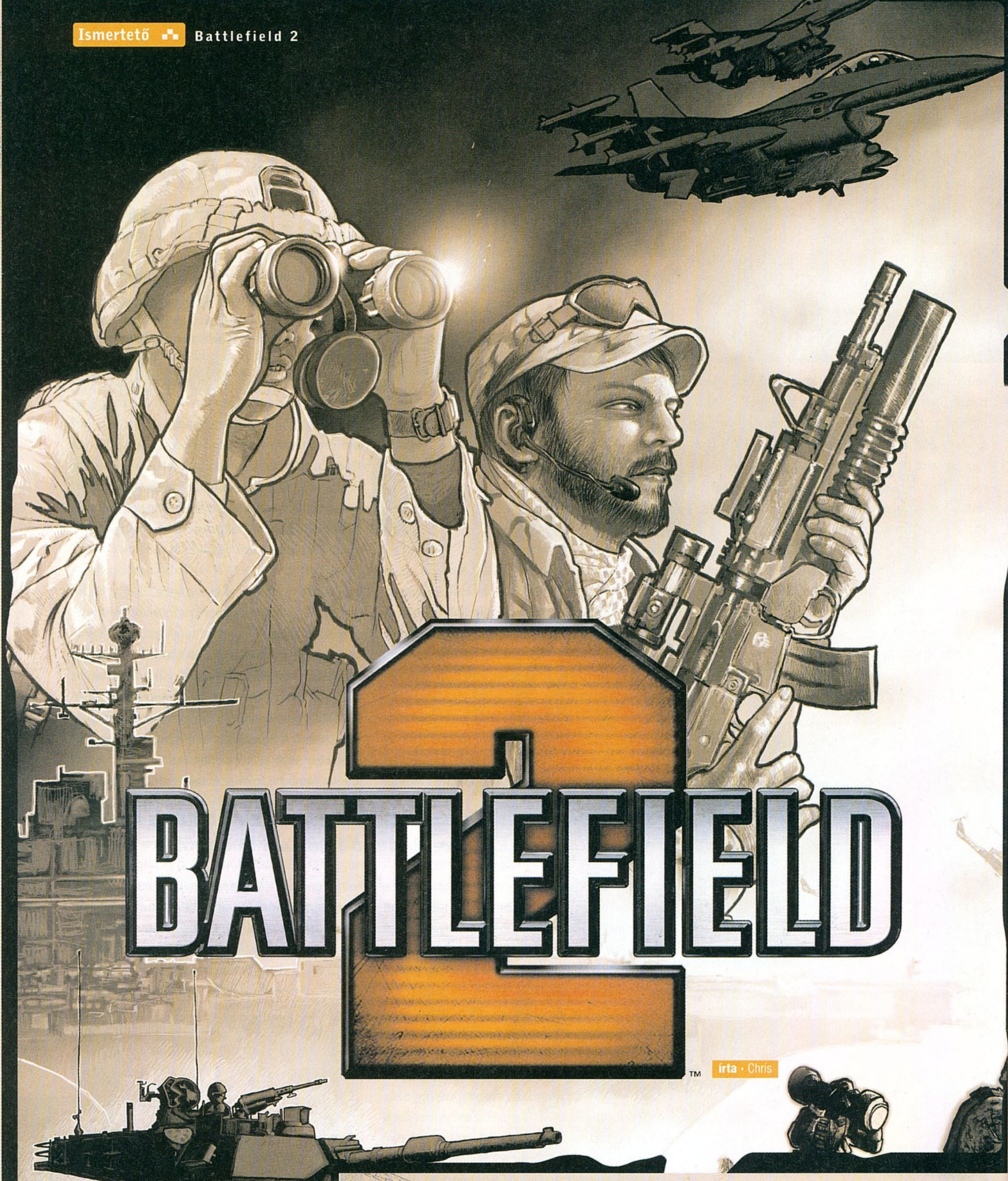
\+ Végre büntetlenül fújhatunk a falra színes képeket, ráadásul minden olyan játékot tárt karokkal várunk, ami nemlineáris játékmenettel kecsegtet.

– Megtörténhet, hogy a szabadság csak illúzió lesz, és mint minden új koncepció, ennek a sikerét is nehéz előre látni.

Összességében:

Graffiti-szimulátorhoz PC-n még nem volt szerencsénk, úgyhogy már újdonsága miatt is igencsak várjuk

Készültségi állapot: 60%



írta · Chris

fejlesztő > digital illusions **kiadó >** electronic arts **web >** www.battlefield2.com

A svéd illetőségű DICE Európa egyik vezető játékfejlesztő cége. '88-as alakulásuk után először flipper, majd rallyjátékokkal kápráztatták el a nagyérdeműt, végül a Battlefield 1942-vel nyerték el végleg a halhatatlanságot. A stockholmi központ mellett van egy kanadai stúdiójuk, és nemrég magukba olvasztották a Desert Combat modot készítő Trauma Studiost is.

Az idei Dakar Rally fő esélyesei. Ekkora tűzerő ellen Palikéknak sincs esélyük...

„Bár még csak a nyár derekán járunk, már kijelenthetjük, hogy a BF2 ott lesz az idei Év Játékai választás esélyesei között."

Két számmal ezelőtt már összeállítottunk egy nagyobb cikket az év egyik legjobban várt játékáról, melyet az egypályás előzetes benyomásai után vetettünk papírra. Most végre elérkezett a várva-várt pillanat; kézhez kaptuk a végleges verziót (és beindultak a szerverek is, mert a sajtóverziót csak igen gyéren látogatott tesztszervereken lehetett nyomni). Bár eleinte nem gondoltuk volna, képes volt számtalan újításával ismételten padlóra küldeni minket. Régóta vártunk rá, reménykedtünk, hogy jó lesz – de a végeredmény még így is minden képzeletünket felülmúlta. Pár óra játék is elegendő volt ahhoz, hogy levonjuk a következtetést: megérkezett a 2005-ös év akciójátéka! Gyönyörű, változatos, s mindenek felett roppant hangulatos programot ismertünk meg a Battlefield 2-ben, melynek szemérmetlen agyonajnározásáról olvashattok most pár oldalt...

Más világ

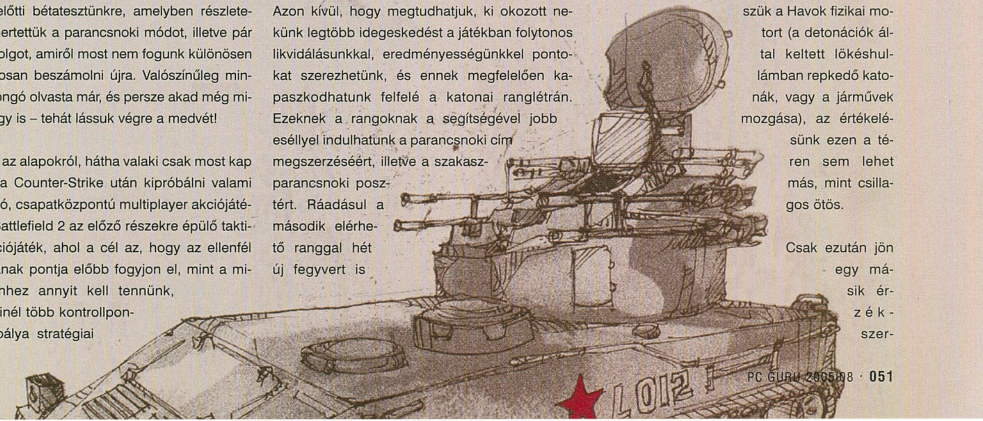
Mielőtt belevágnánk a játék kivesézésébe, szeretnénk ismételten felhívni a figyelmeteket két számmal ezelőtti bétatesztünkre, amelyben részletesen ismertettük a parancsnoki módot, illetve pár olyan dolgot, amiről most nem fogunk különösen aprólékosan beszámolni újra. Valószínűleg minden rajongó olvasta már, és persze akad még miről írni így is – tehát lássuk végre a medvét!

Először az alapokról, hátha valaki csak most kap kedvet a Counter-Strike után kipróbálni valami igazán jó, csapatközpontú multiplayer akciójátékot. A Battlefield 2 az előző részekre épülő taktikus akciójáték, ahol a cél az, hogy az ellenfél csapatának pontja előbb fogyjon el, mint a miénk. Ehhez annyit kell tennünk, hogy minél több kontrollpontot (a pálya stratégiai fontosságú pontjain kitűzött zászlók) tartunk az irányításunk alatt. A három játszható oldal közül minden térképen kettőből választhatjuk ki a számunkra szimpatikust; az USA, a MEC (Közel-keleti Egyesült Erők), illetve a Kínai Népköztársaság szerepel a választható felek között. A játszható hadseregek között számottevő különbséggel nem fogtok találkozni, bár a MEC fegyverei valamennyivel hatékonyabbnak tűntek számunkra (az AK-47 és a gyorsabban újratölthető sörétes puska kétségtelenül hatékonyabbak, mint amerikai megfelelőik). A pályákon található tunk jó néhány szárazföldi és légi járművet is, melyekbe beszállva (aztán nem egyedül kolbászolni – megvárni a többieket!) gyorsabban és biztonságosabban juthatunk el egyik pontról a másikra. No meg közben persze gyűjtjük a frageket is...

A játékmenetet érintő újdonságok száma örvendetesen magas az előző részekhez képest. A legfontosabb talán az, hogy a program elképesztően részletes statisztikát vezet rólunk. Azon kívül, hogy megtudhatjuk, ki okozott nekünk legtöbb idegeskedést a játékban folytonos likvidálásunkkal, eredményességünkkel pontokat szerezhetünk, és ennek megfelelően kapaszkodhatunk felfelé a katonai ranglétrán. Ezeknek a rangoknak a segítségével jobb eséllyel indulhatunk a parancsnoki cím megszerzéséért, illetve a szakaszparancsnoki posztért. Ráadásul a második elérhető ranggal hét új fegyvert is engedélyezhetünk magunknak, s így újjáéledésünkkor bármikor lecserélhetjük azokat egy valamivel jobb típusra.

A látványt érintő változásokat szinte felesleges is lenne ecsetelnünk, hiszen hónapok óta érkeznek folyamatosan a döbbenetes animációk és képek, melyek egetrengetően szép játékról tesznek tanúbizonyságot. Röviden szólva a Battlefield 2-t legalább olyan grafikus részletesség jellemzi, mint a korunk egyik legnagyobb ászának kikiáltott Half-Life 2-t. A por- és füstfektek megjelenése egészen eszméletlen, a vízfelületek pedig olyannyira pazar képet festenek, hogy szinte már valóságosnak tűnnek (főként, amikor csónakok fodrozódást keltenek a felületén). Mindezek tetejére a játékosmodellek kinézete és mozgása is eszeveszett módon életszerű. Ha mindehhez hozzávesszük a Havok fizikai motort (a detonációk által keltett lökéshullámban repkedő katonák, vagy a járművek mozgása), az értékelésünk ezen a téren sem lehet más, mint csillagos ötös.

Csak ezután jön egy másik érzékszer-



A fejlesztők

- A céget tavaly év végén fel akarta vásárolni a világ legnagyobb játékkiadója, az Electronic Arts, de néhány részvényes ellenállt – az EA-nek így csupán 82,66%-os tulajdonrészt sikerült szereznie.
- A svédek még a Battlefield 1942 fejlesztése közben előrehaladott tárgyalásokat folytattak a magyar Digital Realityvel egy esetleges felvásárlásról vagy összeolvadásról. A DR tulajdonosai valószínűleg máig verik a fejüket a falba, hogy nem jött össze az üzlet...
- A komoly, nagy költségvetésű játékok mellett a csapat gyakran kalandozik könnyedebb vizekre, konkrétan a gyerekprogramok világába is – az ilyen mellékes projektjeik között olyan csodák vannak, mint a Matchbox Emergency Patrol kisautós játék, vagy a Barbie Groove Games gameboyos babás gyöngyszem...
- Lapzártánkkor érkezett a hír, hogy a fejlesztők máris elkezdték a munkát a Battlefield 2 első, jövő tavaszra várható kiegészítőjén. Emellett készül a konzolos Modern Combat, a Fallen Angels című akciójáték, és még legalább két titkos projekt is fut...

vünket kényeztető jellemzője a játéknak: a hang – amiről ugyancsak áradozhatnánk pár száz mondatot. Külön hanghatást kaptak a zászlórudakon lengedező lobogók, ahogy az alumínium csőhöz csapódnak a szélben; a katonákon futás közben zörgedezik a felszerelés, valamint minden egyes jármű egyedi hanghatással lett felvértezve (külön hang van arra is, ha mozgatjuk a lövegtornyot, a mellettünk elsuhanó rakétáknak stb.). Döbbenetes hallani, amikor a sugárhajtású repülőgépek elhúznak felettünk, vagy amikor a pilótakabinból meghalljuk, amint beindulnak felettünk a helikopter rotorjai. A grafikával együtt az egész valami leírhatatlan hangulatot kölcsönöz a játéknak, nem túlzás azt állítani, hogy filmszerű élményeknek lehetünk részesei.

A bétaverzióból egyetlen fontos dolgot nem tudtunk meg csupán: hogy milyen és mennyi pályát kapunk majd a teljes verzióban – ezért első teendőnk volt, hogy leellenőriztük ezt. Ennél a pontnál sajnos icipicit csalódnunk kellett, ugyanis a BF2-ben összesen 12 pálya található. Igaz ugyan, hogy méretektől függően (16, 32, 64 játékosnál más-más nagyságú a pálya) máshol találhatjuk meg a zászlókat, egy hónap után rendelkeznek internetkapcsolattal. Még tisztán emlékezhetünk rá, ahogyan harckocsikat sofőrjeik levezették a hidakról, majd az árokból 10 percig képtelenek voltak kijönni. A gyalogosok idegesítően pontosan lőttek, mégis bután mozogtak, képtelenek voltak zászlókat foglalni. Az egész botrányos volt, valljuk be.

Nos, a második részben az MI kiemelkedően jó lett. Társaink megvárnak a járművekkel, ha utasítást adunk nekik. Felszólítanak minket, hogy ugorjunk ki a lángoló helikopterből. A szanitécek gyógyítanak és felélesztenek minket, s úgy választanak felszerelést, ahogy az adott szituáció épp megköveteli (ha például egy tank folyamato-

„Far Cry? Doom 3? Half-Life 2? Hol van már a tavalyi hó... A BF2 nemcsak játékmenetben, de a grafika terén is új etalon!”

nagy valószínűséggel már mindenki megunja a bevetések helyszíneit. Sajnos alapból pályaszerkesztőt sem találtunk a játék dobozában, de bízunk benne, hogy pár hónapon belül kiadják hozzá a BattleCraft 2-t, és készül még egy-két (tucat) színvonalas térkép a játékhoz.

Egyedül is jó!

Hihetetlen volt számunkra, hogy a kifejezetten többszemélyes játékmódra készült Battlefield 2 még egyszemélyes módban is képes földbe döngölni a konkurenciát. Mint tudjátok, az előző részek csúfosan szereplő mesterséges intelligenciája szinte alkalmatlan volt bármilyen élvezhető játékra azoknak, akik nem

san tüzel egy bázisunkra, átváltanak anti-tank felszerelésre, és elintézik a betolakodót). Ezen felül a harc közben is hasonlóan viselkednek, mint játékostársaink, szinte képtelenség kiszámítani őket. Harckocsikkal megkerülik az épületeket, ha megpróbálunk elbújni mögöttük, szakaszokba állnak és minden veszélyforrásról azonnal értesítik a társaikat. No persze az igazi élményhez csakis interneten játszva jutunk hozzá, amikor is valódi játékosokat sikerül puskavégre kapnunk, mégis meg kell jegyeznünk, hogy a játéknak ez a része is kifejezetten jóra sikeredett.

A kommunikáció korszaka

A Battlefield 2 egyik legjobban sikerült része az előző epizódokban eddig nem igazán működő

Csendélet: tank vs vadászgép vs heli vs gyalogos vs mindenki más

csapatkommunikáció. Először is az egész dolog több szinten működik. A parancsnok, aki a csapat élén áll, utasíthat bármilyen szakaszvezetőt egy bizonyos feladat végrehajtására – akár a Caps Lock billentyűre előkúszó parancsnoki képernyőn, akár egyszerűen harc közben a célkereszttel. Többek közt utasítást adhat támadásra, védekezésre, előrenyomulásra, illetve bizonyos objektumok (például tüzérségi ágyúk) megjavítására. Ezeket a parancsokat a szakaszvezetők aztán elbírálják, hogy kiadják-e az alattuk szolgáló katonánknak. A Page Up illetve Page Down gombokkal válaszolhatunk minden utasításra, és szavazni is így lehet.

Ha az elért rangunk magasabb, mint a szakaszban (ami egyébként legfeljebb hatfős lehet) szolgáló többi játékosé (tehát már beleöltünk a játékba jó néhány órát), mi magunk is szakaszvezetők lehetünk. A szakaszvezetők a T gomb lenyomva tartásával, majd a felbukkanó menüben az egérrel kotorászva kérhetnek a parancsnoktól utánpótlást, vagy tüzérségi támogatást, amely a parancsnoknál azonnal villogó ikonként jelenik meg a térképen. Ezekre kattintva a főnök egy gombnyomással elfogadhatja, vagy elutasíthatja a kérések teljesítését.
Egyszerű bokorugróként sajnos közvetlen kapcsolatunk nem lesz a parancsnokkal, viszont az egy szinttel felettünk álló szakaszvezetőt mi is bombázhatjuk kéréseinkkel, illetve jelenthetünk neki és társainknak veszélyforrásokat a Q gomb lenyomva tartásával. Külön öröm volt számunkra az a tény, hogy az előző részek nehézkes funkcióbillentyűit helyettesítő, roppant könnyen kezelhető rendszer végre kiemelkedően fontos szerephez jutott – hiszen a szokásos nyavalygások mellett a jelentéseink felhívják csapatunk figyelmét a közeledő veszélyforrásokra, melyeket aztán időben megfékezhetünk. Amennyiben jelentjük a látómezőnkbe került ellenséges egységet, az még 2-3 másodpercig villogó piros ikonként nyomon követhető lesz mindenki számára a képernyőn.

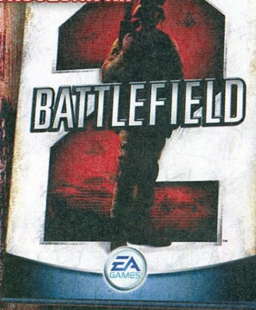
Az egészben az tetszett a legjobban nekünk, hogy ha elég közel vagyunk társainkhoz, és ők valamilyen utasítást adnak le rádión keresztül, a beszéd olyan, mintha valóban mellettünk szólna. Hallhatjuk, ha a sebesült katona szanitécért ordít, vagy épp a szakaszvezetőnk rimánkodik felderítésért a felettesénél. Ilyenkor nincs rádiózaj, pontosan úgy hallunk mindent, mintha valóban ott lennénk az események forgatagában. Amikor ez megtapasztaltuk, azonnal leesett az állunk, döbbenetesen hangulatos!

Az előző Battlefield-részeknél partiindítás előtt gyakran felmerült a kérdés: Ventrillo vagy Teamspeak? Ezeknek a játékindítás előtt belőtt beszélgetőprogramoknak a használata alaphelyzetben pofonegyszerű, mégis sokaknak adódott gondja a konfigurálással, vagy a különféle verziók összeegyeztetésével. A Battlefield 2 eljövetelével ez a korszak lezárulni látszik, hiszen – bár nem forradalmi újításként – bekerült a játékba egy saját rendszer, melynek beállítását még az első indítás előtt elvégezhetjük, majd a játékban egyetlen gombnyomással aktiválhatjuk. Segítségével a szakaszok tagjai egymás között, illetve a parancsnok a szakaszvezetőkkel, bármikor élő hangkapcsolatba léphet, amelynek előnyeit felesleges is lenne ecsetelni. Sokkal gyor-

BATTLE FIELD 2

nyereményjáték!

A HELYES VÁLASZADÓK KÖZT 3 DB BATTLEFIELD 2-T SORSOLUNK KI!



06-90-624-426

Ha szeretnéd megnyerni az év legjobb többszereplős játékát, nincs más dolgod, mint helyesen válaszolni az alábbi kérdésre:
Melyik hadszíntéren játszódott az előző rész?

A, Vietnam
B, Románia
C, Irak

Küldd el SMS-ben a helyes megfejtést fenti telefonszámra a PG kódszó után. Pl.: PG A

A játék SMS küldésének díja 240 Ft + Áfa (60 Ft). A játékban résztvevők hozzájárulnak ahhoz, hogy a játék szervezőitől SMS értesítőket kapjanak. Ha nem kívánsz értesítést kapni, kérjük, jelezd ezen igényed ügyfélszolgálatunkon. (06 1) 327 8489

"Küldöm a Miénk itt a (lég)tér c. számot a pilótának, és mindenkinek, aki szereti"

sabb és pontosabb utasításokat adhatunk bajtársainknak, mindezt nagyszerű minőségben – és persze a harctéri hangulatot a négyzetre emelve.

Szerepünk a harcmezőn

A cél tehát az, hogy ellenfelünk pontjai előbb fogyjanak el, mint a mienk. De hogyan járulhatunk ehhez hozzá, milyen felszereléssel érdemes nekivágnunk a csatának? A játék hét különféle felszerelési osztályból enged választani újjászületési ciklusonként, amikor azt is ki kell választanunk, hogy melyik bázisunkról akarunk elindulni skalpokat gyűjteni. Alapvetően két csoportra oszthatjuk a kasztokat: támadókra (kommandós, rohamosztagos, tankelhárító és mesterlövész), és kiszolgálókra (utász, támogató, szanitéc). Főleg utóbbiak szerepe fejlődött rettentő sokat az előző rész óta – mivel a pályákon már nincsenek gyógyszeres és lőszercsomagok elhelyezve. Ráadásul hasonlóan a gyilkolászáshoz és a zászlók foglalásához, pontot kapunk azért is, ha valakinek ilyen módon segítünk. Külön könnyebbséget jelent, hogy amennyiben ezekkel a szereplőkkel járműben ülünk, úgy a közvetlen környezetünkben álló játékosok és épületek automatikusan és azonnal részesülnek a javításban, lőszerutánpótlásban vagy gyógyításban! Bár a bétatesztben már pedzegettük, hogy az egyes kasztok tagjai milyen fegyverzettel rendelkeznek, az azóta – többek között a DVD-nken is megtalálható játszható demónak köszönhetően – a játékba fektetett több száz óra alapján most további tippekkel is tudunk szolgálni.

Kommandós

A különleges alakulatok tagjai kétségtelenül a játék legveszedelmesebb karakterei. Ha őket választjuk, elsődleges feladatunk az ellenfél tüzérségének és felderítésének megbénítása lesz. A halálos C4 robbanószerrel felfegyverkezve igyekeznünk kell a frontvonalakat megkerülve észrevétlenül eljutnunk térképen jelzett ellenséges objektumokhoz, melyekre erősítsünk két adag robbanószert, és jöhet is a nagy bumm! Felderítés és tüzérség nélkül az ellenfél szinte tehetetlen a zászlófoglalás ellen, sokkal könnyebben besurranhatunk egy-egy bázisukra. Ezen kívül ugyancsak fontos feladat számukra a hidak megsemmisítése, melyekkel alaposan megnehezíthetjük a szárazföldi csapatok előrenyomulását. A hidak lerombolásával elzárhatjuk az utánpótlás érkezését, ráadásul könnyű célpontot jelentenek az ilyenkor arra tévedő meglepetten egyhelyben ácsorgó ellenséges járművek.

Mesterlövész

Nagyobb pályákon szinte esélytelenül indulunk velük, de szakavatott kezekkel remekül szórakozhatunk a lesipuskásokat irányítva. Ha sikerül jó rejtekhelyet találni a pályán, pár jól irányzott lövéssel leszedegethetjük az ellenség bázisán megjelenő katonákat. No persze ez igen nehéz feladat (és a népszerűségünk is hatalmasat zuhan pár perc alatt), ugyanis egyetlen lövéssel kizárólag akkor végezhetünk áldozatainkkal, ha pontosan fejbe lőjük őket. Így ha el is találunk valakit, van esély, hogy azonnal kiszúrnak minket. Ha már nagyon unjuk a közelharcot, kipróbálhatjuk a mesterlövész életmódot, de mivel zászlófoglalásban nem igazán jeleskedhetünk velük, pontjaink számával szinte sosem kerülünk be az első három helyezett közé. Pozitívum még, hogy képesek gyalogsági aknákat elhelyezni a pályán, ami majdnem észrevétlen az ellenfél számára. Zászlóvédelemre hatékony, de sajnos az ilyen csapdákba gyakran beletévednek a kezdő csapattársaink is – ilyenkor jön a mínusz pont, rosszabb esetben ideiglenes kizárás a szerverről…

„Vajon megtörténik a csoda, és véget ér a Counter-Strike sokéves királysága? A BF2-nek megvan rá az esélye…"

Rohamosztagos

Az előző részekhez képes az ez osztály rettenetesen sokat vesztett hatékonyságából. Főképp az amerikai oldalon igaz ez, de a másik két oldal képviselői is gyengén muzsikálnak a harcmezőn, ugyanis fegyverzetük alig erősebb a szanitécekénél. Valódi előnyt csupán fegyverükre rögzített gránátvető nyújt számukra – mellyel bár na-

Egy korszak lezárul

A Battlefield 2 grafikája gyönyörű – nem véletlen, hogy ehhez megfelelő gép szükségeltetik. Ez olyannyira igaz, hogy a BF2 nem indul el, ha GeForce 4 kártya van a gépünkben (ez nem támogatja az 1.4-es shader effekteket), és bizony ez sokaknak okozhat gondot. Ugyan némi hackeléssel rábírhatjuk a programot, hogy így is működjön, ám a brutálisan lebutított látvány miatt így igen hamar abba fogjuk hagyni a próbálkozást.

Más vélemény

Az eddigi Battlefield részekkel a szerkesztőségben vitathatatlanul Chris játszott a legtöbbet, azonban a BF2-nél már nem biztos, hogy ugyanígy győzni fog. A Battlefield 2 ugyanis egyszerűen elvarázsolt, és nem igazán tudom elképzelni, hogy idén születne ennél jobb játék az FPS stílusban. Nem az – amúgy elképesztő – grafika vagy a remek kezelhetőség miatt gondolom így; engem főleg az újítások és a hangulat nyűgözött le. A szakaszok és a parancsnoki poszt bevezetése mindenképpen forradalmi dolog, még akkor is, ha sok szerveren az emberek – egyelőre legalábbis – egyszerűen nem vesznek tudomást ezek létezéséről. Én személy szerint imádok kommandírozni; ilyenkor csak elbújok valami nehezen megközelíthető helyen, és próbálom irányítani a csapatokat. Sajnálatos módon a szerverkereső egyike a legrosszabbaknak, így egyelőre nem lehet a haverokat vagy a jobb szervereket elraktározni egy listába – de remélhetőleg ezt az első patch megoldja. Amin viszont nem kell segíteni, az a hangulat. Egészen elképesztő pillanatokkal ajándékozott meg meccsről meccsre a játék! Hol vad helikopteres üldözésben volt szerencsém részt venni, hol a földről figyelhettem meg két elképesztően képzett pilóta vadászgépes párviadalát; megint máskor egy három harckocsiból álló konvojjal sikerült kiirtanunk vagy 30 ellenfelet, és egy lendülettel elfoglalnunk három zászlót. Óriási élmény a kis homokfutóval elgázolni a magukat rejtettnek hívő mesterlövészeket, gyalogsági vagy éppen járműelhárító aknákkal meglepni az ellenfeleket, vagy éppen három társammal egyszerre kiugrani egy égő helikopterből... Fantasztikus játék!

Grath

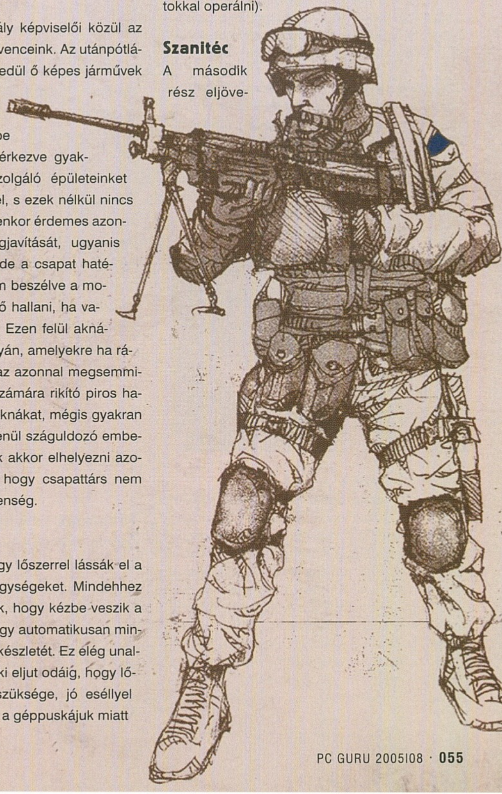
gyobb távolságokra igen nehéz megtanulni célozni vele – képesek lehetnek alaposan felboszszantani a tankokban forgolódó személyzetet.

Utász

A három támogató osztály képviselői közül az utászok a személyes kedvenceink. Az utánpótlási csomagokon kívül egyedül ő képes járművek és egyéb objektumok javítására, amellyel rengeteg pontot gyűjthetünk be magunknak. Új játékba érkezve gyakran láthatjuk, hogy kiszolgáló épületeinket már lerombolta az ellenfél, s ezek nélkül nincs felderítés és tüzérség. Ilyenkor érdemes azonnal elkezdeni ezek megjavítását, ugyanis nemcsak pontot adnak, de a csapat hatékonyságát is növelik (nem beszélve a morálról, hiszen mindig üdítő hallani, ha valami újra működőképes). Ezen felül aknákat helyezhetnek el a pályán, amelyekre ha rátéved valamilyen jármű, az azonnal megsemmisül. Bár csapattársaink számára rikító piros halálfejes ikon jelzi a saját aknákat, mégis gyakran rohannak rájuk az esztelenül száguldozó emberek – ezért érdemes csak akkor elhelyezni azokat, ha biztosan tudjuk, hogy csapattárs nem fog arra tévedni, csak ellenség.

Támogató

Elsődleges feladatuk, hogy lőszerrel lássák el a közelükben tartózkodó egységeket. Mindehhez csupán annyi a teendőjük, hogy kézbe veszik a lőszeres csomagjukat, s így automatikusan mindenki szép lassan feltölti készletét. Ez elég unalmas munka, és mire valaki eljut odáig, hogy lőszerutánpótlásra lenne szüksége, jó eséllyel meghal – ezért leginkább a géppuskájuk miatt fogjuk őket választani. Ezzel a fegyverrel könnyedén bevédhetünk nagyobb területeket is, csupán a túlmelegedésre kell odafigyelnünk (érdemes rövid sorozatokkal operálni).



Szanitéc

A második rész eljöve-

A Battlefield-sztori

Battlefield 1942
2002 szeptemberében jelent meg az alapjáték, melynek egypályás demója több százezer rajongót szerzett a teljes változatnak. Habár az akkori konkurencia igen erős volt (Operation Flashpoint, Medal of Honor), a játéknak sikerült rövid idő alatt a teljes ismeretlenségből az eladási listák élére ugrania. A rengeteg használható jármű óriási újdonságnak számított akkoriban, ráadásul a grafika is roppant impozáns volt.

Battlefield 1942: The Road to Rome
Az itáliai harcmezőkre invitáló kiegészítő lemezre nem kellett sokat várni, 2003 februárjában már mindenki Monte Cassinoban és más olaszországi hadszíntereken próbált fedezéket keresni az újonnan megjelent könnyűbombázók elől. Bár túl sok újdonságot nem tudott felmutatni a lemez, az új pályák mai napig a legjobbnak számítanak a játékban.

Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII
Pontosan egy évvel az alapjáték után került forgalomba a következő expanzió, amely a második világháborús játékot olyan különleges járművekkel egészítette ki, melyek a valóságban csak prototípus-szinten, vagy egyáltalán nem léteztek. Bár a rakétahátóművel a hátukon repkedő katonák látványa kicsit abszurd volt, mégis élvezetes volt a játék.

Battlefield Vietnam
A hatalmas várakozással övezett, 2004 márciusában megjelent játékot vegyesen fogadta a játékos társadalom. A grafikus motort teljesen felújították, de a játék sok apró hibája miatt sosem szerzett akkora népszerűséget magának, mint az alap 1942, amelyet az időközben megjelent ingyenes modok (Desert Combat és társai) továbbra is a népszerűségi listák élvonalában tartottak. A Vietnam eladási adataira mégsem volt panasz, a játék népszerű lett, de kiegészítő már nem készül hozzá – inkább jött az „igazi" második rész!

(Há)borúra derű: ha a légtér a miénk, az már fél győzelem

telével a szanitécek lettek a játék talán legsokoldalúbb szereplői! Fegyverzetük megegyezik a támadó osztályával, bár gránátvető nincs puskájukra erősítve, de kézigránátokkal fel vannak szerelkezve. A legtöbb pontot akkor érhetjük el velük, ha a gyógyítást és az újjáélesztést tartjuk legfontosabb szerepünknek. EÜ-csomagjainkat kezünkbe kapva automatikusan gyógyítjuk a közelben állókat, amely járművekben is azonnal érezteti hatását. Felettébb érdemes velük tankokba ülni, és fedezéket biztosítani a mögöttünk lapuló társainknak, akik harc után azonnal gyógyulnak.

Tankelhárító

Az 1942-ben nem túl közkedvelt osztály rengeteg fejlődésen ment keresztül. Természetesen legfőképp járművek kiiktatásában jeleskedhetünk velük, de automata fegyvereiknek köszönhetően most már közelharcban is megállják a helyüket. Rakétavetőnkkel igyekezni kell oldalról, jobb esetben hátulról bevinni a találatokat, így jóval nagyobbat sebeznek. Ha tüzeléskor lenyomva tartjuk a bal egérgombot, rakétáinkat repülés közben még irányíthatjuk is. Erről sajnos az ellenfél azonnal tudomást szerez, hiszen visító hang jelzi számukra, ha valaki „megvilágítja" őket.

Tökéletes katona

Őszintén bevalljuk, kicsit gondban voltunk az értékeléssel. A legtöbb tesztelt játékkal ellentétben azon kellett törnünk az agyunkat, hogy hol faraghatnánk le pár pontot a tökéletes, 100%-os osztályzatból – mert annyit ugye mégsem adhatunk semmire, már csak a betűméret és az értékelődoboz méretei miatt sem. Először próbáltunk fogást találni a grafikán, ezért betöltöttük az összes pályát, s játszottunk pár percet (na jó, órácskát...). Hiába: a csillogó víztükröződések láttán, majd amikor egy tank elsütötte lövegét mellettünk, és a nyomástól megsüketültünk és a kép elhomályosodott, letettünk arról, hogy belekössünk a grafikába. Ezután jöttek a hangok, melyekről azonnal megjegyeztük, hogy ilyen szuper hanghatásokkal még sosem találkoztunk, így hát maradt a játékélmény. Ott is elbukott a kukacoskodó képességünk, mert jó pár órán keresztül nem tudtunk kilépni a játékból. Csak az a fránya kevés térkép, a szerverkereső hiányosságai, meg a magas gépigény kerültek a negatívumok rubrikájába... Végül belátuk, a Battlefield 2 tényleg megérdemli az extrém magas értékelést. Ugyanis ezért a játékért érdemes beköttetni az internetet, érdemes venni még némi memóriát, és ezért a játékért érdemes a szociális tevékenységeinket leszűkíteni számítógépünk közvetlen közelébe. Itt vagytok még?! Irány a bolt, aztán a szerverek!

Battlefield 2

grafika	25/25
zene	15/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	15/15

98%

PC GURU index 5/5

+
- Fantasztikus hangulat
- Rengeteg féle jármű
- Csapatjátékra ösztönöz
- Fejlődési rendszer, statisztikákkal

–
- Nem árt hozzá egy erős gép
- Kicsit kevés a pálya

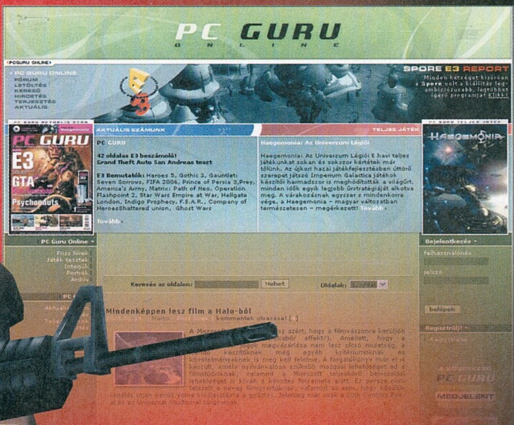
Minimum gépigény: P4 1,7 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM

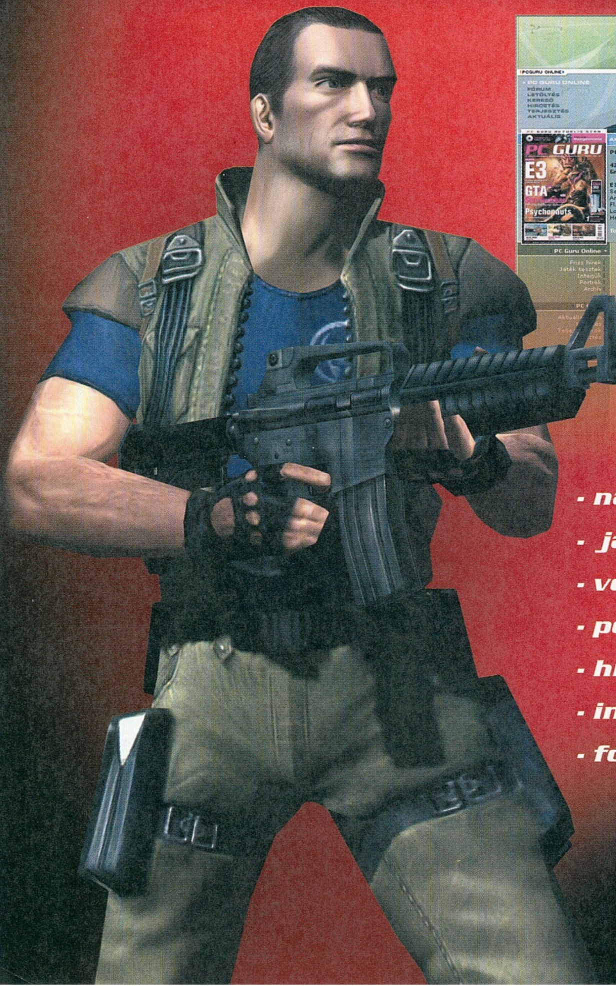
Battlefield 1942	92%
Op. Flashpoint	90%
Battlefield Vietnam	87%

www.pcguru.hu

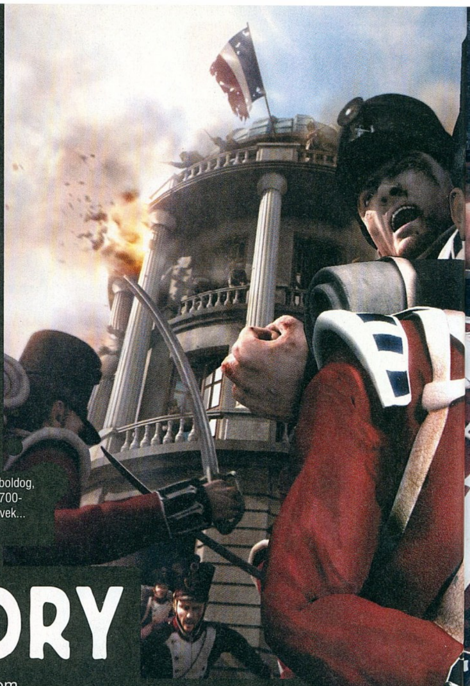
Kattanj rá...

... a PC GURU virtuális főhadiszállására!





- naponta frissülő hírek
- játéktesztek
- végigjátszások
- portrék a nagyokkal
- hírarchívum
- infók az aktuális lapszámról
- fórum



Ó, azok a boldog, békebeli 1700-1800-as évek...

írta · Joshua

IMPERIAL GLORY

fejlesztő > pyro studios kiadó > eidos web > www.imperialglory.com

A madridi Pyro Studios '96-ban alakult, és a '98-as Commandosszal rajzolta fel Spanyolországot a játékfejlesztés nagy térképére. A két folytatáson és hárommillió eladott példányon túl levő sorozat máig él (bár az eredeti fejlesztői már egytől egyig más cégekhez igazoltak), jelenleg az FPS-be való átültetésén, a Strike Force-on dolgozik a 100 fős spanyol csapat – legalábbis annak egy része.

A spanyol illetőségű Pyro azon kevés játékfejlesztő cég egyike, amelyben mostanáig egyetlenegyszer sem kellett csalódnunk. Akár a három részt megélt Commandos sorozatot, akár a Praetorianst vesszük alapul, a színvonal mindannyiszor elérte a „tisztességes iparosmunka" jelzőhöz szükséges szintet, sőt, egyszer-kétszer igazi műfaji klasszikust is avathattunk. Ennek megfelelően a hispánok legújabb alkotása, az Imperial Glory is jelentős mennyiségű megelőlegezett bizalmi tőke birtokában vághatott neki a tesztelés rögös útjának...

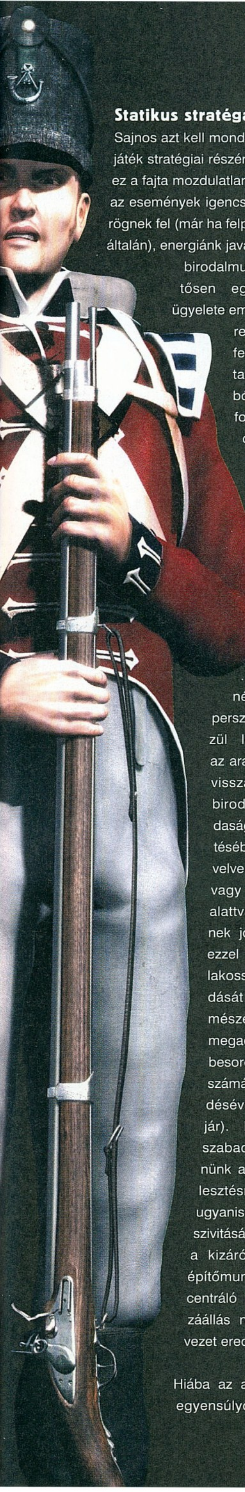
A Pyro gárdája ezúttal nem kevésbé ambiciózus célt tűzött maga elé, mint hogy egy körökre osztott-valósidejű stratégiai hibridben szimulálja a XVIII. század végének, és a XIX. század elejének (vagyis a történelemkönyvekben napóleoni érának nevezett kor) politikai, katonai és gazdasági történéseit. Ha valakinek (természetesen a témául választott időszaktól eltekintve) ismerősnek az alapkoncepció, nos, az korántsem a véletlen műve: az Imperial Glory fejlesztői egyáltalán nem csinálták titkot abból, hogy a hasonló alapokra épülő Total War sorozat babárjaira törnek.

Átlagos egyetelmista átlagos lakása - ez ám a szép jövő!

Sorozatos deja vu

A hasonlóságok mindjárt az indítást követően nyilvánvalókká válnak, hiszen a spanyolok üdvöskéje éppúgy Európa tartományainak menedzselése köré épül, mint a Medieval, vagy a Rome: Total War. A játék terepéül szolgáló térkép Észak-Afrikától Skandinávig, illetve Portugáliától az Urálig terjed – ezen a hatalmas térségen öt korabeli nagyhatalom (Ausztria, Franciaország, Nagy-Britannia, Oroszország és Poroszország) osztozik tucatnyi kisebb állammal. A játékos kizárólag ez előbbieket irányíthatja – itt természetesen azonnal felvetődik a meglehetősen önkényes választás problémája, hiszen néhány állam érthetetlen mellőzése már a kezdet kezdetén súlyos plusz élvezeti potenciáltól fosztja meg a játékot. Számomra a legfájdalmasabb hiányt Spanyol- és Törökország kizárása jelenti, pedig gondoljatok bele, micsoda kihívás lett volna az ezernyi gondtól gyötört, a tovatűnt fénykort feléleszteni kívánó Oszmán Birodalom megreformálása, vagy a hasonló problémákkal küszködő „Legkatolikusabb Királyság" befolyásának kiterjesztése, más, katonailag erősebb nagyhatalmak érdekei közt lavírozva...

A térkép preparálásra láthatóan különösen nagy gondot fordítottak a fejlesztők, a tetszetős grafika esetében talán még valódi művészi igényt sem túlzás emlegetni. Mozgalmasságról ellenben a legnagyobb jóindulattal sem beszélhetünk, például a Rome-mal összehasonlítva jóval kevesebb a tereptárgy, és azok is meglehetősen statikusak. Ez elsőre ugyan csekély hiányosságnak tűnik, de mivel a játékidő kb. nyolctizedét eme térkép előtt fogjuk eltölteni, a táj, melynek egyhangúságát még a néhány hegyek felett fodrozódó felhő sem töri meg, hamar unalmassá válhat.



Statikus stratégák

Sajnos azt kell mondanom, hogy a játék stratégiai részére is többnyire ez a fajta mozdulatlanság jellemző: az események igencsak lassan pörögnek fel (már ha felpörögnek egyáltalán), energiánk java részét pedig birodalmunk meglehetősen egyhangú felügyelete emészti fel. E téren elsődleges feladatunk a tartományainkból kinyert erőforrások minél célszerűbb felhasználása. Ezekből szám szerint négy áll rendelkezésre: nyersanyagok, táplálék, népesség és persze a mind közül legfontosabb, az arany. Javainkat visszaforgathatjuk birodalmunk gazdaságának fejlesztésébe, ezáltal növelve a termelést, vagy fordíthatjuk alattvalóink életének jobbítására is, ezzel ösztönözve a lakosság gyarapodását (amely természetesen az megadóztatható és besorozható lelkek számának növekedésével is együtt jár). Persze nem szabad elfeledkeznünk a hadseregfejlesztésről sem, ugyanis az AI agresszivitásából kifolyólag a kizárólag a belső építőmunkára koncentráló pacifista hozzáállás nagyon ritkán vezet eredményre.

Hiába az amúgy jól kiegyensúlyozott menedzsment rendszer, ha a körülmények lényegében lenullázzák az erényeit. Márpedig itt pontosan ez történik, ugyanis induláskor az egyes birodalmak – talán csak az ország szívét jelképező fővárostól eltekintve – zéró számú (!) fejlesztéssel rendelkeznek! Képzeljétek el például a civilizálatlan pusztasággá degradált Észak-Itáliát... Ennek megfelelően az első néhány órát mindenképpen az országunk működéshez minimálisan szükséges infrastruktúra kiépítésére kell áldoznunk, e nélkül nemhogy a terjeszkedés, de még életünk nyomorult eltengetése sem lehetséges. Az Imperial Glory eme, finoman szólva is unalmas szakasza nemcsak hogy óriási kiszúrás a játékossal, de az életszerűséget és a történelmi hűséget is teljesen nélkülözi. Arról nem is szólva, hogy mivel minden fél hasonló kiindulási pozícióval (pontosabban annak hiányával...) kénytelen szembesülni, tökéletesen eltűnnek azok a megkülönböztető jegyek, amelyek egyediséget adhattak volna az egyes birodalmaknak.

Úri huncutságok

Az, hogy a kép mégsem egyértelműen sötét, elsősorban a diplomáciának köszönhető; ez ugyanis lényegesen kifinomultabbra sikeredett, mint azt a hasonló játékoknál megszokhattuk. Az Imperial Glory külpolitikai mesterkedéseinek középpontjában a szövetségi rendszerek kiépítése áll: minél több semleges országot megnyerni ügyünknek. Ezzel nemcsak határaink biztonságát garantálhatjuk (kölcsönös segítségnyújtási egyezmények révén), de nagyszerűen sakkban is tarthatjuk a konkurens nagyhatalmakat. Ugyanez persze fordítva is igaz: a vetélytársak hasonlóképp mindent megtesznek befolyásuk növelésére, és rendkívül ügyesen blokkolják birodalmunk terjeszkedési törekvéseit például a következő prédánknak kiszemelt ország felkarolásával, vagy (földrajzi értelemben) a hátunk mögött kötött szövetségekkel. Mindezeknek megfelelően minden esetleges agresszív lépésünk gondos előzetes tervezést igényel, figyelmetlenség esetén ugyanis a láncreakció-szerűen aktiválódó védelmi paktumok miatt akár a fél kontinens is hadra kelhet ellenünk... A diplomáciai lehetőségek tárházát gazdagítja a kereskedelem is, amelynek keretében háromféle erőforrás cserélhet gazdát. Sajnos a kor relatíve felvilágosult eszmerendszeréből kifolyólag emberkereskedelemre már nem nyílik mód, pedig milyen jó is lenne, ha egyes lázadó tartományok lakosságát rabszíjra fűzhetnénk, majd csengő aranyakért értékesíthetnénk őket... Hiányzik továbbá az Európán túli kereskedelem lehetősége is, pedig az mindenképp szükséges lett volna egyes, a játékban szereplő nagyhatalmak (köztük is elsősorban Nagy-Britannia) gazdasági életének szimulálásához.

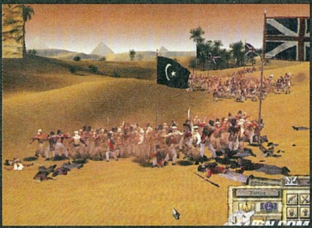
Egy másik üdvözölendő fejlemény a kutatás és fejlesztés megjelenése – ez a mércének számító Total War sorozatnál nem került megvalósításra. Persze ne számítsunk a Civilizationnél megszokott mélységre, az elérhető találmányok száma igencsak korlátozott, mégis döntő befolyással bírnak, hiszen általuk nemcsak újabb, addig nem látott infrastrukturális fejlesztések válnak elérhetővé, hanem fejlettebb egységek felállítása is. A fejlesztés menetének túlzott bedrótozásával ellenben már nem voltam kibékülve. A találmányok három fő csoportra (katonai, gazdasági, diplomáciai) oszthatóak, de egyszerűen túl sok a „csomópont", ahol a továbbhaladáshoz mindenképpen az szükséges, hogy azonos szintet érjünk el minden területen. Ez sajnos megint csak a birodalmak sajátos jellegének kialakítása ellen hat, hiszen miért ne lehetne egy gazdaságilag relatíve gyenge, de katonailag erős államunk (mint amilyen példának okáért a XVIII. századi Poroszország is volt a valóságban)? Üdvözölendő fejlemény viszont a küldetések bevezetése, amelyek egyes nevezetes dátumok elérésekor, bizonyos találmányok kifejlesztésekor, esetleg egyes tartományok meghódításakor aktiválódnak, teljesítésükkel pedig értékes extrákhoz (speciális egységek, időlegesen vagy tartósan megnövelt termelési ill. kutatási kapacitás, ingyenes infrastrukturális elemek) jutunk.

„ Jó játék lenne, ha nem létezne a Total War... Az viszont létezik, és szinte minden területen leiskolázza az Imperial Gloryt "

Ágyútöltelék-tanfolyam

Végül, ha elérkezettnek látjuk rá az időt (vagy ellenfeleink látják annak) dicső lobogóink alatt harcba küldhetjük fáradtságos munka árán felállított csapatainkat. Két (vagy több) ellenséges hadsereg találkozásakor a játék taktikai nézetre vált, szemet gyönyörködtető 3D-ben jelenítve meg a csata terepéül szolgáló tartományt. Habár a térképek előre tároltak (nem pedig menet közben generáltak, mint a Rome esetében),

Most pedig létrehozzuk az Európai Diktatorikus Uniót a saját vezetésünkkel.



nincs két egyforma összecsapás: a nagy kiterjedésű csataterek és a dinamikus (ráadásul a csata menetére tényleges hatást gyakorló) időjárásmodell garantálja a változatosságot. Ezt csak tovább erősíti a viszonylag nagyszámú és jól kidolgozott tereptárgy, amelyek többségre ráadásul interaktív is, vagyis például az elhagyott házak minden további nélkül felhasználhatóak védelmi állásként gyalogságunk számára. Sajnos az egyiptomi piramisok csak díszletül szolgálnak, így Napóleon kései utódaiként nem karcolhatjuk beléjük mementóul katonáink nevét...

A hadseregeket – a kortól elvárható módon – három fegyvernem: a gyalogság, a tüzérség és a lovasság alkotja. Az ezekbe tagolódó egységek dicséretes változatosságot mutatnak, ráadásul minden nagyhatalomnak megvannak a maga specialitásai is (pl. francia gránátosok). Sajnos az egységek megjelenítése terén már korántsem olyan jó a helyzet, mint a domborzatnál, azok ugyanis már normál nagyításnál is meglehetősen darabosnak tűnnek. Mindez tovább súlyosbodik, ha közvetlen közelről akarjuk megtapasztalni a csata hevét, és ezen bizony nem segít a néhány szükséges fázist jól láthatóan nélkülöző animáció sem. Szerencsére az ütközetek dinamizmusa többnyire képes feledtetni ezeket a hiányosságokat, hiszen ki tud ilyen apróságokra figyelni, amikor éppen le kell kartácsoltatni az ellenség nyomorult talpasait...

A részletekben való elmélyülésre annál inkább sincs idő, mert parancsok kizárólag valós időben adhatóak ki. Az Imperial Glory rendelkezik ugyan időmegállítási opcióval, ennek azonban – a fentiekből kifolyólag – vajmi kevés haszna van. Ez bizony meglehetősen fájdalmas hiányosság: ahogy hadseregeink méretesebbé híznak, úgy válik egyre áttekinthetetlenebbé a kommandírozásuk. De már viszonylag kisebb ütközeteknél is hátrányos, hogy nem hajthatunk végre többpontos összehangolt hadműveleteket; és akkor még nem is szóltunk a tengeri ütközetekről (mert ilyenek is vannak!): flottánk hatékony vezénylése, ha lehet, még lehetetlenebb vállalkozás.

Hogy (ettől eltekintve) milyen a valósidejű harctéri irányítás? Nos, ha egy szóval kellene válaszolnom, azt mondanám: nehézkes. Hiába a jól felépített kezelőfelület, ha valamiért mindig az az érzésem, hogy az egységek nem pontosan azt teszik, amire utasítottam őket (illetve szerettem volna őket utasítani). A nézőpontváltással többnyire nem adódik probléma, ám a kamera időről időre hajlamos beragadni. A taktikai lehetőségek is meglehetősen korlátozottak, hiszen csapatainkat kizárólag oszlop, vonal és négyszög formációba rendezhetjük, vagyis hiányoznak a hadsereg egészére alkalmazható, összetettebb hadrendek.

A középesség érzetét erősíti az ütközet zajainak kidolgozottsága is, amely szintén hagy kívánnivalót maga után: itt elsősorban a hanghatások tompasága zavaró. Ellenben a zenei aláfestésre nem lehet panasz, az a témához illően grandiózusra sikeredett, és nem nélkülözi az igazi lélekemelő pillanatokat sem.

Birodalmi dicstelenség

Összegzésképpen mit is mondhatnék? Talán csak annyit, hogy ha nem létezne a Creative Assembly Total War sorozata, nyugodt szívvel minősíteném akár átlag feletti játéknak is az Imperial Gloryt. De létezik, így azt kell mondanom, hogy sok szempontból még a több mint fél évtizede megjelent Shogun is jobb játék, mint a Pyro alkotása... És akkor még nagyon messze vagyunk attól, a Rome által képviselt szinttől, amihez a siker érdekében fel kellene (kellett volna) nőni. Mindezek fényében az Imperial Glory számomra sokkal inkább fémjelzi a bevezetőben is említett sikerszéria megszakadását, mint bármi mást. Csak remélni merem, hogy spanyol barátaink a következő alkalommal kiköszörülik a hírnevükön esett csorbát – addig is azonban vita nélkül a totális háborút hirdető széria számít a műfaj egyeduralkodójának.

Imperial Glory

grafika	20/25
zene	12/15
játékélmény	28/40
kategórián belül	11/15

74%

PC GURU index 3/5

+ - Diplomáciai lehetőségek
  - Tengeri csaták
  - Aláfestő zene

− - Soroljam...?

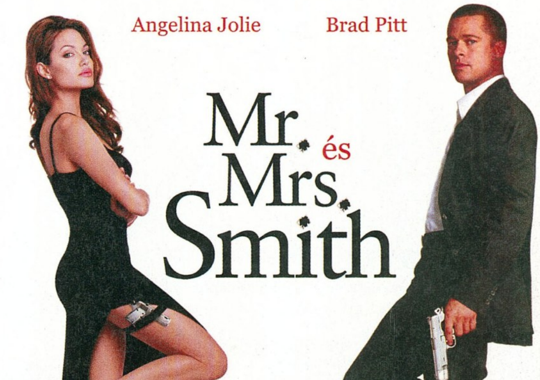
Rome: Total War	93%
Cossacks 2	72%
Knihgts of Honor	76%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 2,6 GB HDD

GYERE VELÜNK MOZIBA!!!

Mr. és Mrs. Smith

Jane és John Smith átlagos külvárosi házaspár, akik évek óta unalmas, sivár kapcsolatban élnek. Drága autókkal járnak be high-tech irodáikba, néha lenyírják a füvet és átmennek a szomszédhoz egy kis grillpartira. Látszólag tehát mindenük megvan - de mindkettőjüknek van egy titka, amiért a másik "ölni tudna". Mr. és Mrs. Smith valójában jólfizetett, megbízhatóan hatékony munkát végző bérgyilkosok, akik ráadásul két, egymással szemben álló szervezetet szolgálnak. A párocska egészen új módját találja meg annak, hogyan dobják fel unalomba süllyedt házasságukat. Egy napon megtudják ugyanis, hogy éppen egymás meggyilkolására kaptak megbízást. Kénytelenek hát hazavinni munkájukat...



A Cinema City üzemeltetője és a film forgalmazója, a Fórum Hungary jóvoltából **2005. július 18-án** partnereddel te is velünk lehetsz a Mr. és Mrs. Smith című film vetítésén a Cinema City Újudvar moziban. Ehhez nem kell mást tenned, mint 2005. július 15. éjfélig jelentkezel a nonstop

06 (30) 44 44 678

nem emelt díjas telefonszámon, a másnap tartott sorsoláson pedig kiderül, hogy nyertél-e. Július 17-én 12.00 órától ugyanezen a számon értesülhetsz arról, hogy kik azok a szerencsés PC GURU-sok, akikkel együttmozizunk. A két személy részére szóló meghívókat a vetítés napján a vetítés helyszínén veheted át a PC GURU munkatársaitól. Ne feledd magaddal hozni a lapban található nyereményszelvényedet.

100 tiszteletjegy

FORUM HUNGARY FILMFORGALMAZÓ KFT.

TeleAktív Interaktív telefonos megoldások

PC GURU

CINEMA CITY

Mr. és Mrs. Smith
vetítési szelvény

Ez a szelvény feljogosít arra, hogy két személy részére szóló belépőjegyet vegyél át 2005. július 18-án a Cinema City VIP Újudvar moziban a PC GURU munkatársaitól.

A csillagok háborognak

ADVENT RISING

A grafika nem túl szép, de stílusos, semmi mással nem összekeverhető

írta · Greg5

fejlesztő > glyphX games **kiadó** > majesco **web** > www.adventtrilogy.com

Az amerikai GlyphX csapat fenekén még bizony ott pihen a tojáshéj: a nemrég alakult cégnek ez az első, méghozzá elég nagyszabású és felelősségteljes játéka (eddig szabadúszó grafikus csapatként ténykedtek). Kezdésként egyáltalán nem rossz, de azért reméljük, a két következő részig tanulnak hibáikból.

Egyre több nagy író és filmrendező fedezi fel magának a videojátékok világát, mint a művészi kifejeződés egyik sajátos, új módját. Elmesélni egy történetet, megismertetni egy világot nem előre rögzített szöveg vagy mozgókép formájában, hanem interaktív, szabadon alakítható játék keretein belül teljesen új kihívást jelent minden nagy mesélőnek. A háborús regények nagymesterei, Tom Clancy és Dale Brown, illetve a filmesek közül Ragnar Tornquist (Longest Journey), és Jordan Mechner (Prince of Persia) után most egy újabb nagy név (aki az előbb felsoroltakkal szemben teljes joggal nevezhető művésznek) döntött úgy, hogy kipróbálja magát a játékok fantasztikus világában. Orson Scott Card egyike a ma élő leghíresebb, és legelismertebb sci-fi íróknak, könyvei (legkiemelkedőbb közülük a Végjáték) több tízmillió példányban találtak gazdára világszerte, vitrinjében négy Hugo és két Nebula díj figyel (ezek a sci-fi irodalom Oscarjai). Nos, ez az úriember pedig most az Advent Rising játék dialógusait, történetét, és az átvezetők forgatókönyvét vette a kezébe, amely mellé még egy azonos nevű regényt is kanyarított. (Kevesen tudják, de Mr. Card már korábban is részt vett pár LucasArts-féle klasszikus kalandjáték készítésében: nagyrészt ő a felelős a Loom és a Dig párbeszédeiért illetve történetéért, de az első Monkey Island klasszikus „sértegetős kardozás" szövegeiért is.) A várakozás nem hiába szökött egekbe az író első,

Darwin bajban lenne, ha ki kéne találnia, ez mitől származik...

igazán a sajátjának tekinthető játéka kapcsán – amihez képest sajnos némiképp csalódniuk kellett mind Orson rajongóinak, mind a játékosoknak. Az Advent Rising főleg az elvárásoknak és a nagy riválisoknak köszönhetően okozhat csalódást sokaknak – alapvetően pedig egy élvezetes, jó sztorijú sci-fi akciójáték.

Halo, ezt már láttuk valahol...

Szigorúan nézve az Advent Rising egy egyszerű lövöldözős akciójáték, amiben nagy szerepet kap a történet és az átvezető videók is. A PC-s verzió előtt érkező xboxos változat nagy tragédiája az volt, hogy rengeteg dologban kísértetiesen hasonlított a Microsoft konzoljának zászlóshajójához, a Halóhoz (főleg a még aránylag friss második részhez), és ahhoz képest azért az Advent Risingnek igencsak van fejlődnivalója. No de lássuk, PC-n, a Halo 2 sajnálatos hiányában – továbbra sincs még pletykaszinten sem hír az átiratról... – hogy muzsikál a játék!

Maga a harcrendszer valóban gyanús módon hasonlít a Halo 2-ben bevezetett zseniális kétkezes szisztémához, amikor is főhősünk mindkét markában szabadon válogathatja, milyen fegyelmezőeszközt is vet be a nagy tömegekben érkező űrlények ellen – csak éppen most mindezt külső nézetben tehetjük. A kezelés is magától értetődő, a bal gombbal a bal kezünkben levő mordállyal lövünk, a jobb klikk a jobb oldali fegyver ravasza. A fegyverkészlet megválasztása jelen esetben is kulcsfontosságú, és számos taktikára ad lehetőséget a tizenegy-tizenegy igen eltérő hatótávolságú, sebzésű, és újratöltési idővel rendelkező fegyelmező eszköz megfelelő kombinálása – plusz ehhez jön még a szintén ismert gránátozás lehetősége. Az életerőnk lassú, de állandó visszatöltődése szintén ismerős lehet a Halóból, nem is beszélve a helyenként feltűnő járművezetésről. Bár ezek a mozibetétekhez hasonlóan jól színesítik az amúgy ügyesen felépített, akciódús játékmenetet, a sokadik ugyanolyan lineáris pályán való végigautózást már nem annyira élvezzük, főleg hogy valamirevaló fizikai modellel nemigen találkozunk járművezetés közben (sem).

Nagy író – túlzott elvárások

Csak az eddig leírtakat figyelembe véve nincs játékos a világon, aki ne adná oda az Advent Risingnek a legarcátlanabb Halo 2-klón kétes értékű címét – de a játékban szerencsére találunk egyéb színesítő elemeket is bőségesen (bár az is igaz, hogy ezek a Jedi Academyből, a Psi-Opsból, vagy a Max Payne-ből lesznek hihetetlen mód ismerősek). Főhősünk, Gideon természetesen kiválasztott, ő hoz majd egyensúlyt az Erőbe... akarom mondani ő menti majd meg a világot a leigázástól. Ehhez a nem épp zsebpiszoknyi feladathoz különleges, eddig emberünk elméjének mélyén lappangó képességek dukálnak, amiket fokozatosan kapunk meg a játékban előre haladva. Talán nem lövök le nagy poénokat, ha elárulom, hogy Gideon pár játékóra után képes lesz pszi-erejével ellenfeleket felkapni és ide-oda hajigálni, vagy egyszerűen a megtörhetetlen szorítás közben szitává lőni őket. Később kapunk pár speciális közelharci támadást is, és az ellenfelek ellökésére is képesek leszünk a későbbiekben, nem is beszélve a rövid ideig tartó időlassító képességről. Mindezek igen jól színesítik a kétkezes harcrendszert, és kellő változatosságot biztosítanak a játéknak további jó pár órán keresztül.

„Jedi-képességeink” sora szerencsére nem az egyedüli eltérés a Halo2-höz képest. Az Adventben helyet kapott egy aránylag egyszerű fejlődési rendszer is: Gideon azon képességei, amelyeket sokat használunk, fokozatosan javulni fognak, míg el nem érik az ötödik szintet. Fegyvereinket egyre hatékonyabban kezdjük használni, megnő a sebzésük, esetleg a fegyver területre hatásával vagy pontosságával fokozódik a hatás – később pedig megkapjuk a másodlagos tüzelési módokat is, amik újabb stratégiák bevetésére ad lehetőséget.

A játék világának kidolgozottsága (a legelső pályán még...) példaértékű. Az űrállomáson milliónyi NPC beszélgetésébe hallgathatunk bele, rövid üzeneteket csíphetünk el a monitorokról, ráadásul a látvány is magával ragadó. Nagy kár, hogy a későbbi pályákon nemcsak az NPC-k hiányoznak majdnem teljesen, de az átvezető animációk minősége és a grafikai színvonal is erős hanyatláson megy keresztül, és igazi újdonsággal az első pszi-erők megszerzése után már nem tud szolgálni a játék. A mozibetéteken kívül csak a fifikás főellenségek dobják fel a kicsit monotonná váló tömegmészárlást.

Az egész játékmenet és irányítás amúgy kellemesnek mondható. Az xboxos automatikus célzás rendszerét érdekesen ültették át a PC-s változatba, az egér-billentyűzet kombó segítségével jóval könnyebb dolgunk van, mint konzolos testvéreinknek – ráadásul izmos PC-vel megtámogatva a játék nem is szaggat olyan csúnyán, ahogy az Xbox-verzió. Ezeknek köszönhetően monitor előtt ülve sokkal enyhébb kihívást jelent a játék, érdemes talán egyből a nehéz fokozatot választanunk kezdéskor (amit egyébként játék közben úgyis lejjebb vehetünk, ha túllőttünk volna vele a célon).

Reklámhadjárat

Az Advent Risinget a Majesco kiadó idei legnagyobb dobásának szánta, amire az előrejelzések alapján meg is volt minden esélye. A játék sikere, illetve a folytatások elkészítése viszont az igen vegyes fogadtatás miatt erősen kétségessé vált. A Majesco mindenesetre – biztos, ami biztos – hatalmas médiahadjáratot csapott játékának, nem kisebb filmek előtt vetítették a roppant hangulatos előzetesét, mint a Csillagok Háborúja befejező epizódja. Emellett nem egy több százezres példányszámú amerikai lapban láthatott a közönség egész oldalas Advent Rising hirdetéseket, az első félmillió vásárló között pedig (ráadásul ez csak az Xbox-verzióra vonatkozik: micsoda optimizmus...) egymillió dollár értékben sorsolnak ki különböző nyereményeket. A tévénézők sem maradnak Advent Rising reklám nélkül, képregény-füzetekhez is járnak mostanában Advent Rising-történeteket elmesélő képsorok, a nagyobb zeneboltokban pedig a már magasztalt játékzenével is összefuthatunk, a külön eme korongoknak felállított pultoknál. Ekkora felhajtás és ilyen vegyes kritikák után érdekes lesz, vajon milyen eladásokat produkál a játék...

Zene füleinknek

Sokak szerint az Advent Rising zseniális komolyzenei aláfestése elfecsérelt energia-befektetés egy ilyen, sok tekintetben átlagos játékhoz. Való igaz, a Tommy Tallarico, illetve a saját magáról elnevezett stúdiója által megalkotott, külön CD-n is megjelent muzsika bármelyik felső kategóriás filmben vagy játékban tökéletesen megállná a helyét. Tommy egyébként eddigi pályafutása során több mint ötven játék zenéjéért volt felelős, többek közt olyan hírneves darabokért, mint a Sacrifice-ban, a Messiah-ban, vagy az MDK-ban hallhatók – de Tommy neve díszeleg az Unreal 2, és csaknem a teljes Test Drive és Earthworm Jim széria stáblistájában is. Jesper Kydhez hasonlóan az ő zenéi sem kizárólag stúdióban készülnek; az Advent Rising miatt is külön nagyzenekart és kórust toborzott a mester, aki ezt az év eddigi egyik legemlékezetesebb játékzenéjével hálálta meg.

John Woo-emlékdíjas jelenet: hősünk láthatólag nyomasztó fölényben van a fegyverkezési versenyben

Könyv, film, játék?

Az Advent Rising internetszerte mindenhol messzemenőkig megosztotta a játékosokat és a kritikusokat. A negatív kritikák főleg az igen elnagyolt, csúnyácska textúráknak szólnak (az első pálya látványosan sokkal szebb és kidolgozottabb, mint az azt követők), amelyek csúnyán rányomják a bélyegüket a játék egész kinézetére, és helyenként valóban kicsit B-kategóriás sci-fi érzést adnak neki. Ráadásul az animátorok se vitték túlzásba a munkát: még a főhős mozgásrepertoárja is könnyfakasztóan kevés animációs fázisból épül fel, emiatt igen mesterkélt mozgáskultúrával rendelkezik a jó Gideon. Ehhez jön még a minden törekvés ellenére gyengére sikeredett mesterséges intelligencia („ha meglátsz valakit, lőj!" algoritmus), amiből fakadóan pár óra után kissé unalmassá és monotonná válik a folyton önmagát ismétlő harc. Nem is beszélve a PC mellett Xboxot is nyúzók agyában folyton motoszkáló „ezt már mind láttam már valahol, csak két fokkal jobban kivitelezve" érzésről...

Az átvezető videóbetétek és az ezzel kibontakozó történet ugyan érdekes és tartogat fordulatokat, de a párbeszédek minősége igen hullámzó, több kritikus szerint helyenként George Lucas párbeszédírói tehetségtelenségét idézik. Ezt a véleményt osztom én is: a mintegy másfél órányi moziban sok jópofa, humoros, tartalmas jelenettel találkozunk, de bőven akadnak Orson Scott Cardhoz méltatlan, unalmas részek is. A történet egészében véve pedig közel sem annyira kiemelkedő, fordulatos és monitorhoz szögező, amilyet a világ egyik legjobb sci-fi írójától elvárhatnánk. Szerencsére az összhatást nagyban emeli a zseniális, kórusokkal megtámogatott nagyzenekari muzsika és a remek szinkron, melyek kellő erőt adnak a játék végigjátszásához és a történet teljes megismeréséhez.

„Sokat akart a szarka, de nem bírta a fejlesztőcsapat: a rengeteg jó játékelem nem tudott zseniális játékká összeállni..."

Kihagyott ziccer – talán legközelebb...

Az Advent Rising átlagos, jó akciójáték, ami a megjelenését megelőző nagy elvárásoknak köszönhetően lehet csalódás sokak számára. Ha szemet tudunk hunyni a játék apróbb hiányosságain és csiszolatlanságain, egy végigjátszás erejéig (azaz erős két-három napig) mindenképp jól fogunk szórakozni vele. Egyébként már csak azért is érdemes végigjátszanunk, mert a tervek szerint az Advent Rising hamarosan trilógiává növi ki magát, a két következő rész pedig a most félbemaradt történetet fogja folytatni. Reméljük, az Advent Risinggal bemutatkozó fiatal, kezdő csapat tanul hibáiból, és a kiforratlan első epizódot két, a nagy nevű íróhoz és az elvárásokhoz mindenben méltó rész fogja követni.

A jobb kezemben a bullet time, a balban... hé, hol a fegyverem!?

Advent Rising

grafika	17/25
zene	15/15
játékélmény	31/40
kategórián belül	10/15

77%

PC GURU index 4/5

+
- Sokrétű harcrendszer
- Jópofa RPG elemek
- Másfél órányi átvezető videó

–
- Állandó déja vu érzés
- Hullámzó minőség a grafikában
- Ennél jobb történetet vártunk

Halo 94%
Scrapland 85%
MDK 2 88%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

Pc - PS 1 - PS 2 - XBOX - Gamecube - DS - GBA - Akció figurák

576 kbyte

Megnyílt legújabb budapesti üzletünk az

EUROPARKBAN

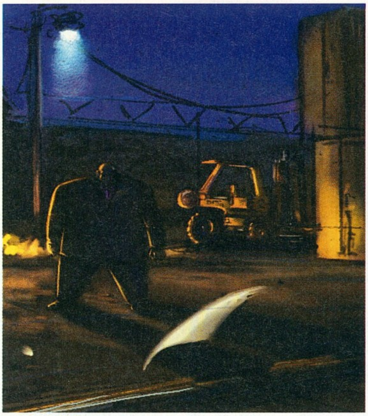
EUROPARK
Budapest XIX., Üllői út 201.

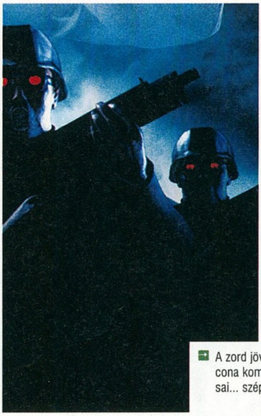
Budapest, XIX., Üllői út 201. Telefon: 280-9585

További üzleteink:

Pólus Center 419-4117	Mammut II 345-8076	Duna Plaza 239-2858	Kecskemét, Szeged 2005. augusztus
Árkád Üzletház 434-8076	West End City Center 238-7576	Campona Üzletház 424-3424	Debrecen Plaza 06-52-342-120

www.576.hu





A zord jövő marcona kommandósai... szép kilátások!

A tudás hatalom

PSI-OPS THE MINDGATE CONSPIRACY

fejlesztő > midway austin **kiadó >** midway / zoo digital group **írta** · Jatfield
web > www.psiopsgame.com

A chicagói székhelyű Midway texasi stúdiója aránylag nem tekint vissza túl nagy múltra, viszont játékfejlesztő-veteránok egész sorát tudhatja az alkalmazottai között. Itt dolgozik többek között John Romero és Tom Hall, az id egykori fenegyerekei, és Harvey Smith, a Deus Ex egyik atyja. Az egykor a Mortal Kombattal befutott cég egyre többet foglalkozik mostanában a PC-s piaccal is...

Gondolatolvasás. Jövőbelátás. Tele- és pirokinézis. Ki ne ábrándozott volna ilyen képességek birtoklásáról, miután letett egy Stephen King könyvet, vagy egy meredekebb bulvárlapot (utóbbit persze szigorúan csak a fogorvosi váróban, hogy teljen az idő)? A téma hálás, és úgy tűnik, trend kezd köré kialakulni: idén meglepően sok játék engedi meg, hogy ha csak virtuálisan is, de kipróbálhassuk, milyen érzés ezekkel a képességekkel bírni. Nem tudni, hogy Nick Scryer hadnagy álmodott-e valaha arról, hogy elméje hatalmával gyújtsa meg a szalonnasütéshez a tüzet, majd nyárs nélkül sütögesse benne a szalonnát, vagy hogy egyáltalán szokott-e szalonnát sütni, tény mindenesetre, hogy a lehetőség számára adott, még ha ezzel nincs is mindig tisztában. Hősünk ugyanis agymosáson esik át, elveszíti minden képességét és emlékét, hogy behatolhasson egy nemzetközi terrorista hálózat bázisára. Ennek persze semmi értelme, így én inkább arra szavazok, hogy szimplán azért nyerjük vissza lassan, fokozatosan a képességeinket, hogy ne teljes hatalmának birtokában kezdje a játékos a történetet (ez mondjuk nem tünteti fel kimondottan jó színben a történetírókat...). Tény mindenesetre, hogy Nick a pszichoterroristák fogságába esik, majd egy kettős ügynök aktív közreműködésével kiszabadul a börtönből, és paraképességeit szép lassan visszaszerezve elindul a fantáziadús "Movement" nevű mozgalom céljainak és saját emlékeinek felderítésére.

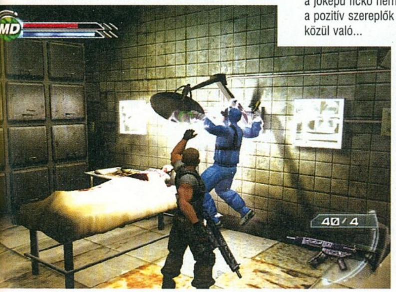
A Mozgalom vezére, Nick régi ismerőse, William Krieger mindent megtett azért, hogy garantálja a sikerét. Célja egy ősi civilizáció által hátrahagyott mágikus tárgy megszerzése és beüzemelése, melynek segítségével valóra válthatja minden főgonosz legnedvesebb álmát, az isteni hatalmat és az uralmat a világ fölött. Ennek érdekében maga köré gyűjtötte a hidegháború pszichikus képességekkel megáldott ügynökeinek krémjét és hadsereget hozott létre agymosott ellenségeiből. Ha még azt is elárulom, hogy egy hong-kongi felhőkarcolót és egy elhagyatott tibeti kolostort is megszerzett, nyilvánvalóvá válik, hogy jól felkészült és rendkívül elvetemült ellenféllel van dolgunk, talán még egy Evil Genius gyorsvégigjátszási rekord beállítása sem okozna neki gondot. Jól látszik a fentiekből, hogy nem a legkomolyabb vonal mentén haladtak a fejlesztők – ami tudatos döntésnek tűnik annak fényében, amit később olvashatsz a játékmenetről. Talán nem mindenkinél pendíti meg így a játék a megfelelő húrokat, de nálam kis híján teli-

Psi-Ops mozi

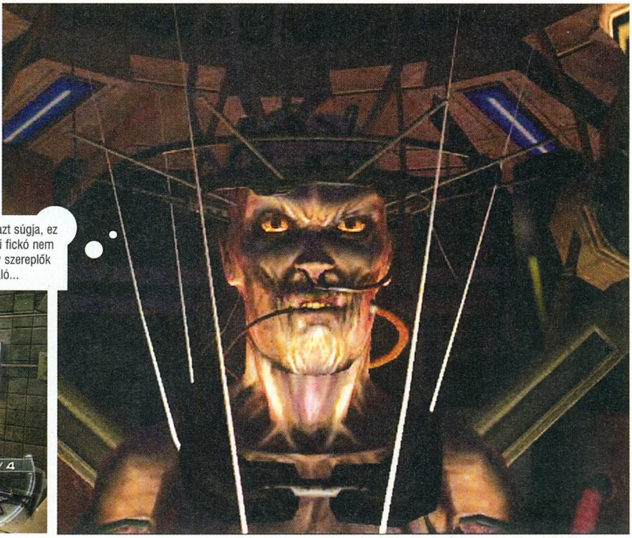
Ha hihetünk a hollywoodi pletykáknak, a Psi-Ops hőseinek történetét hamarosan a mozivásznon is viszontláthatjuk. A jogokat egy ifjú titán producer-páros vásárolta meg, név szerint Adrian Askarieh és Chuck Gordon - ők egyébiránt a hong-kongi rendezőzseni John Woo belső köreihez tartoznak, és mostanság a mester Spy Hunter című filmjén dolgoznak.

A tökéletes célpont a levegőben lebeg és szépen ki is van világí

Dr. Frankensteint sürgősen kérjük a műtőbe... nagyon sürgősen!



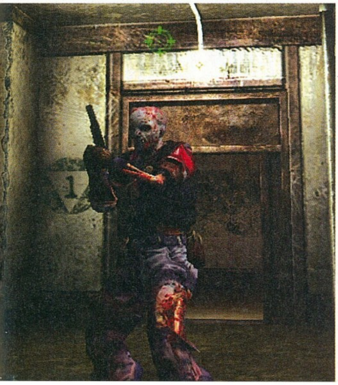
Valami azt súgja, ez a jóképű fickó nem a pozitív szereplők közül való...



Folyt. köv.!

Ha a történet kissé levegőben lógó befejezése nem is, a kedvező piaci fogadtatás bebiztosította a Psi-Ops továbbélését - bár hivatalosan még nem erősítette meg a Midway, de játékpiaci pletykák szerint már eszeveszett tempóban készül a Psi-Ops 2.

Mivel a kiadó az utóbbi időben igen szorosra fűzte a kapcsolatát az Epic Gamesszel (azaz kilóra licenceli az Unreal 3.0 motort), logikusnak tűnik, hogy a folytatás is ezt az engine-t használja. Ez még valósághűbben működő fizikát, még több, és látványosabb effektet, és fantasztikus grafikát sejtet - no meg azt, hogy a játékot a következő generációs konzolok képességeire szabják. A megjelenés dátumáról egyelőre semmi hír, mi mindenesetre a magunk részéről alaposan meg lennénk lepődve, ha egy éven belül itt lenne - legvalószínűbbnek a jövő karácsony tűnik.



be találtak. A hangulat ragyogó, a valóságot pedig hagyjuk a monitoron innen...

Ott áll tehát hősünk cellája ajtajában, kezében egy pisztoly, feje még kóvályog a szabadítónk által ráömlesztett információtöredékektől; és minden bizonnyal azon gondolkozik, volt-e valami igazságtartalma annak, amit a szöszi összehordott. Attól függetlenül, hogy lehet-e rá hallgatni, úgy tűnik, legalább az első lépéseik közösek, így Scryer a szabadítója által kijelölt útra lép, amit aztán nyilvánvalóan sokszor megbán még az út végéig, a játékos viszont ezért legalább ugyanannyira hálás lesz – a Psi-Ops ugyanis rettentő szórakoztató játék.

Elsősorban természetesen a harcon lesz a hangsúly, hiszen a valós életből vett példákból már tudhatjuk, hogy a terrorizmus ellen csak visszaterrorizálással lehet harcolni. Szerencsére jelen esetben már nem kell hiába keresni a célpontot és jobb híján magunkat terrorizálni...

Harc vassal és aggyal

A hatalom szórakoztató! A játék első helyszínétől, a cellánktól néhány sarokra Nick eszébe ötlő telekinézis birtokában a Half-Life 2 gravigunjához hasonló eszköz kerül a hős és a játékos kezébe, és talán a szentségtörést kockáztatva, de megjegyzem, itt jobban manipulálható a környezet, anélkül hogy ez a játék rovására menne. Tárgyakat és élőlényeket egyaránt a levegőbe emelhetünk, hogy aztán ott szabad belátásunk szerint cselekedjük velük (általában előbbiek utóbbiakon kötnek ki és vice versa), így minden, ami csak mozdítható a szemünk előtt, fegyverré válik. Némi kívánnivalót csupán a levegőbe emelt dolgok mozgatása hagyott maga után, az egér érzékenységét ugyanis nem lehet állítani a játékban, és néha pontatlannak is tűnt a mozgás. Ez az ellenfeleket emelgetve nem olyan bosszantó, de ha mi magunk egyensúlyozunk a lebegtetett objektum tetején, nem mindegy, hogy egész pontosan hol is köt az ki.

„Kár, hogy PC-re csak a Half-Life 2 után érkezett meg, így a fizika használata már nem tűnik annyira forradalminak..."

Ugyan kiválóan ellehetnénk pusztán ezzel a képességgel is, a játékban öt további, nem kevésbé mókás természetfölötti erő is helyet kapott. Ezek közül az egyik legfontosabb a Mind Drain, melynek segítségével pszichikus tevékenységünk nyomán lecsökkent "manánkat" állíthatjuk helyre élő és halott ellenfeleink agyának megcsapolásával. Utóbbi nem sok magyarázatot igényel, a földön fekvő, tombolásunkat megszenvedett, jobblétre szenderült terroristák kizsigerelése egyszerű feladat; a még életben levő ellenség elméjét viszont csak hátulról, lopózva megközelítve verhetjük csapra. Fáradozásunkat a játék az élő áldozatokból kinyerhető többletenergiával jutalmazza, és azzal, hogy a szivornya végén az áldozat feje nemes egyszerűséggel felrobban.

A főellenségek

Nemcsak a történet fő vonalát, de a hangulat jó részét is az ellenséges pszi-ügynökök tevékenysége adja a játék során. Íme némi információ Nick Scryer életének megkeserítőiről...

A tábornok
Barrethez és Scryerhez hasonlóan a Mindgate Projectben dolgozott, majd annak megszűntével megalapította a Movementet. Különleges képessége nincs, hacsak csillapíthatatlan hatalomvágya nem számít annak. Céljának eléréséhez ügynökein túl a hidegháború során elsajátított taktikák segíthetik hozzá.

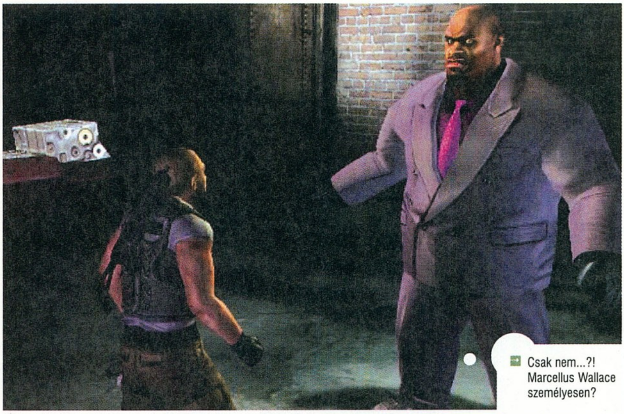
Edgar Barret
A nagydarab fekete ipse a telekinézis nagymestere, egyben a főhős régi bajtársa. Nick emlékei szerint ő segítette a különböző képességek elsajátításában. Talán a kiképzés volt unalmas számára, talán az étkezési támogatás volt kevés a jók oldalán, tény, hogy csatlakozott a tábornokhoz és hatalmát az ő szolgálatába állította. Tehetsége képessé teszi bármekkora tárgyak mozgatására, és mint az a későbbiekben kiderül, a csillagos ég sem határ számára.

Jov Leonov
A mongol ügynök a szovjetek oldalán küzdött a világbékéért, míg az az oldal létezett, aztán képességeit ő is Krieger kezébe adta. Kulcsszerepet játszott a Mozgalom seregének létrehozásában. Mind Control terén bizonyult nagy tehetségnek, és meglehetősen függ is ettől a képességtől. Marionettbábuitól megfosztva könnyen legyőzhetővé válik.

Wei Lu
A pszi-fegyverkezésből a kínaiak sem maradhattak ki, az ő ügynökük volt a misztikus nőszemély. A sereget elhagyva az illúziókeltés mestere felcsapott terroristának. Miközben a Mozgalom hong-kongi bázisát rejti el a kíváncsi szemek elől, arra is jut ideje, hogy a betolakodók elméjét zavarba ejtő illúziókkal bombázza, de tartogat egy-két kellemetlen meglepetést azoknak is, akik mégis a közelébe férkőznek.

Marlena Kessler
A német lányt labilis személyisége sodorta a terrorista szervezet karjaiba. Miután Barret meggyőzte arról, hogy az emberiségnek nincs jövője, és a különleges képességekkel bírók uralmuk alá hajthatják a közönséges halandókat, pirokinetikus energiáit a Krieger céljainak elérésébe fekteti.

Nicholas Wrightson
Szintén Nick egy régi ismerőse, a Remote Viewing és Mind Control szakértője, ő állította maga után az éter rémeit is a tábornok szolgálatába. Ambíciói még a gazdájáénál is messzebbre mutatnak, testét végleg elhagyva más létsíkra költözött, és onnan gúnyolódik a főhőssel egy pályán keresztül, míg az rá nem bukkan nyomorúságos porhüvelyére.



Csak nem...?! Marcellus Wallace személyesen?

Én keveset használtam, de az óvatos stílusban játszók jó hasznát vehetik a Remote Viewing képességének, aminek segítségével látásunkat testünkön kívülre küldve körbekémlelhetünk az egyes helyszíneken. Magasabb nehézségi fokozatokon több haszna van, de a teszthez választott közepes szinten jelentősebb meglepetéseket nem okozott az ellenség, még ha nem is ismerjük előre a pozícióit. Az Aura View, amelynek használatával más létsíkra nyerhetünk betekintést, már hasznosabb képesség, mivel néhány fejtörőhöz elengedhetetlen a használata, és az éterben bujkáló, közönséges halandók szemének láthatatlan lényeket és akadályokat is ezzel deríthetjük fel. Felderítés után pedig lángba boríthatjuk őket elménk lángszórójával! Bár a telekinézis mellett minden más támadóeszköz a háttérbe szorul, időről időre csak úgy mókából is a pirokinézist aktiváló billentyűre tévedt a kezem. A tűzgyújtás nem csak mulatságosan sikítozó és szaladgáló ellenfeleket eredményez, de a terepakadályok elbontásában is hasznos tudomány.

Nem lenne teljes a lista, ha főhősünket tehetsége nem tenné képessé az ellenfelek manipulálására. A Mind Control pontosan eme célt szolgálja. Testünk gondos elrejtése után a képességet aktiválva átvehetjük a teljes uralmat egy támadónk felett, majd tetszőlegesen bajtársaik ellen fordíthatjuk a fegyverét, körbenézhetünk a pályákon a legkisebb feltűnés nélkül, illetve veszélyes, vagy számunkra elérhetetlen helyeken lévő kapcsolókat használhatunk. Ha pedig hasznavehetetlennek bizonyul a megszállt test, a legjobb valamilyen ötletes kamikaze-akció útján megszabadulni tőle.

De miért kapaszkodsz, ha levitálni is tudsz...?

A fegyverek még az alternatív pusztítóeszközök ilyen választéka mellett sem feltétlenül szorulnak háttérbe, vannak helyzetek, amikor célszerű földhözragadtabb módszerhez folyamodni, még akkor is, ha a probléma megoldható lenne valamelyik képességgel – de akár ötvözhetjük is a fegyverhasználatot elménk hatalmával, hiszen bármilyen kegyetlen, mulatságos is tud lenni, ahogy a levegőben tehetetlenül pörgő-forgó ellenfelet sorozzuk ólommal. A természetfölötti dominanciája a fegyverválasztékra alaposan rányomta a bélyegét, a fejlesztők csak a legszükségesebbeket tették a játékba, azokat is csak általános nevekkel illetve, így a gyilokvasak rajongói ebben a játékban biztos nem találják meg számításukat. A többiek viszont marokra fogva a hangtompítós pisztolyt és hátukra csatolva a

másodlagos fegyvert, indulhatnak harcba a pszichoterrorizmus ellen. Talán ironikus, hiszen itt megmagyarázható lenne, de hősünk nem hajlandó két fegyvernél többet magával cipelni, és abból a kettőből csak a második szabadon választható. A választék shotgunra, géppisztolyra, golyószóróra és távcsöves puskára terjed ki. Ellenfeleink kezében láthatunk még rakétavetőket és lángszórókat is, de sem ezeket, sem a gránátokat nem irigyeljük, hiszen elménk hatalmával felgyújtani vagy hatalmas sziklákkal kilapítani valakit nem csak látványosabb, de szórakoztatóbb is.

Grafika, muzsika, fizika

Az előző hónapban lenyűgöző dolgokat láthattunk a következő generációs konzolokról az E3-as tudósításokban, a jelen azonban nem ilyen rózsás. Már azok a játékok sem számítanak PC-n különösebben szépnek, amelyek teljesen kimerítik a jelenlegi konzolgeneráció adta lehetőségeket, de azok, amelyek már a tévén is középszerűnek számítottak, nem sok jót ígérnek a monitor előtt játszóknak sem. Ez a helyzet a Psi-Ops nyújtotta látvánnyal is, a játékot önmagában a grafikája miatt senki sem fogja megszeretni, és még ha mindannyian tudjuk is, hogy pusztán ettől nem lesz jobb egy játék, gyakran támadhat hiányérzetünk a pályákat járva. Jó lett volna még néhány ezer poligon, kicsit részletesebb textúrák, vagy néhány még látványosabb effekt. A helyszínek alapján az alkalom adott lett volna, hogy szájtátásra késztessék a játékost, sajnos a fejlesztők nem éltek ezzel.

A végletekig ki lett merítve viszont a fizikai motor adta minden lehetőség, nem véletlenül titulálták több helyen Havok-demonstrációnak a játékot. A telekinézissel lebegtetett tárgyakkal az ellenfelek mellett a berendezést is összetörhetjük, helyenként falakat bonthatunk le, és kivételesen jól van megoldva az élő szereplőkre ható fizika. Eddig nem sokan kockáztatták meg, hogy a játékos kezéből kivéve a fizikának adják át az irányítást, de a Psi-Ops jól bizonyítja, hogy időnként 19-re is érdemes lapot húzni. A nagyobb robbanások hatására nem csak az életerő csökken, de Nick, vagy éppen az ellenfél a levegőbe is emelkedik és a behatástól függő mértékű zuhanást-bukdácsolást követően tápászkodik fel (vagy marad ott végleg). Említésre méltó még a tűz hatásainak megjelenítése is, a gyúlékony anyagok könnyen lángra kapnak, és a tűz terjedni is képes közöttük. Ugyan a játékmenet túl pörgős ahhoz, hogy ennek kihasználásával halálcsapdákat állítsunk a támadóknak, de mindenképpen előremutató megoldás, és legalább a lehetőség megvan, hogy hasznát vegyük.

(Át)keresztelő

A játék főszereplőjének neve az eredeti tervek szerint Nick Geller lett volna - nem nehéz észrevenni az utalást a híres-hírhedt izraeli parafenomén (varázsló? illuzionista? szemfényvesztő?) Uri Gellerre. Bár ez csak egy ártatlan poén lett volna, illetve feldobott labda az újságírók számára, a dolog végül mégsem jött össze. Hogy a fejlesztők gondolták-e meg magukat, a Midway vezetőség szólt közbe, vagy Uri Geller nem engedte, hogy a rokonának lehessen nézni a játék pszicho-Rambóját, vélhetőleg örök rejtély marad...

Hangok terén már jobb a helyzet, mint a látvány esetében, ritkán tapasztaltam a végigjátszás során a játékokban egyébként oly gyakran előforduló síri csöndet – és ezúttal a mennyiség mellett a minőségre sem lehet panaszunk. A zene jó aláfestésül szolgál a cselekménynek, a zajok pedig hihető visszaigazolást adnak a cselekedeteinkről. Már amennyire tudni lehet, hogy milyen hangja van például a pirokinézisnek... Elégedett voltam a szinkronhangokkal is, még ha mozis élményben e tekintetben sem részesített a játék, a válogatás nagyon jól sikerült.

Szumma pszí

Összefoglalva a fentieket, a Psi-Opsot nyugodt szívvel nevezem kiemelkedő játéknak, különösen az utóbbi idők TPS-felhozatalát elnézve. A grafikai hiányosságokat – többnyire – feledteti a játékmenet, ez pedig egy rendkívül szórakoztató akciójáték, a mostanra általánossá vált fizikai engine sok helyen kivételesen ötletes felhasználásával. Konzolátirat-betegségnek mondják az irányítás hiányosságait, de láttunk már példát arra, hogy jól is át lehet komponálni a vezérlést egérre és billentyűkre, így hagyott bennem némi keserű szájízt, hogy az irányított hős néha megmakacsolta magát a játék során, és nem arra mozdult vagy éppen mozdított dolgokat, amerre én szerettem volna. Az már szubjektívabb probléma, de talán másoknak is gondot okozhat, hogy nem lehet WASD-ről a kurzormozgató billentyűkre áttenni a mozgásért felelős gombokat, ugyanis a jobbra-balra nyilak lapoznak a tárgylistánk oldalai között, és az egér érzékenységéhez hasonlóan ez sem változtatható meg.

Tulajdonképpen kissé szőrszálhasogató voltam a cikk elején: a történet izgalmas, és meglepő fordulatokat is hoz időnként, és a cselekmény csak ritkán olyan erőltetett, mint az alaphelyzet. Persze van elfeledett ősi idegen civilizáció és nagyhatalmú ereklye, amnéziás főhős és hataloméhes ördögi tábornok, de a klisék is kevéssé bosszantók, ha a tálalás megfelelő. A panaszom talán csak annyi, hogy hiányzik az érzés, hogy én irányítom a történetet, és nem az engem. Sajnos a linearitás jócskán levon a játékélményből, még ha egy-egy helyzetben szabad kezet is kapunk. Talán nem is lenne olyan zavaró a sínen futó akció, ha nem rohangálhatnánk szabadon a vagonokban, de szerencsére ez már nem fog kiderülni – hacsak a beígért folytatásban le nem térnek Midwayék a helyes útról.

PSI-OPS: The Mindgate Conspiracy

grafika	18/25
zene	14/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	12/15

85%

PC GURU index 4/5

+
- Élvezetes játékmenet
- Ügyesen kihasznált fizika
- Jó hangulat

–
- Borzalmas irányítás
- Lineáris játékmenet
- Elvarratlan befejezés

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD, DVD-ROM

Half-Life 2	95%
Second Sight	75%
Project Snowblind	83%

Édeshármas

SINGLES 2 TRIPLE TROUBLE

fejlesztő > rotobee kiadó > deep silver web > www.singles2.com írta · Hancu

A Rotobee német fejlesztőcsapat, 2001-ben alakultak motion capture- és animátor-stúdióként stúdióként. Addig-addig dolgoztak be más játékokba, mígnem maguk is kedvet kaptak hozzá; első játékuk a kritika által kissé lesajnált, de szép eladásokat felmutató erotikus Sims-klón, a Singles volt. A Triple Trouble eredetileg ennek a kiegészítője lett volna, de az idők során folytatássá nőtte ki magát...

Nem kell hozzá nagy marketing-gurunak lenni, hogy az ember rájöjjön: a szexszel az égvilágon mindent el lehet adni a fogkrémtől a lakóparki luxuslakáson át a levehető ajtós NDK turmixgépig. Ebbe a meglehetősen széles körbe a számítógépes játékok is beleférnek, elég csak az utóbbi hónapok terméséből a Singlesre, a Playboy the Mansionre vagy a Larry Magna Cum Laude-ra gondolni (sőt, mértékadó szakértők szerint – ez esetünkben Flatline-t jelenti – minden idők legnagyobb pornóművésznője, Jenna Jameson is egy szex-MMORPG-hez készül a nevét adni!). Nos, ezek után senkit nem érhet a meglepetés erejével a Singles folytatása, aminek legnagyobb dobása, hogy a pajzánkodás hagyományos receptje által igényelt kétfős felállás helyett most három főszereplőnk van...

Hárman párban

Hogyan is jön össze az édeshármas? Nos, a kerettörténet szerint Anna és Josh, az álompár csúnyán összeveszik azon, hogy Anna hiába szervez meghallgatást a nagy lemezkiadó cégnél a reményteli zenész Josh számára, ő nem megy el a találkozóra. A veszekedésből szakítás lesz, szétköltözés, Josh összeismerkedik Kimmel, és hamarosan ki is járja, hogy a lány lakótársává lépjen elő. Hatalmas fordulatként kiderül, hogy Kimnek már van egy lakótársa: Anna, az ex – és máris kezdődik a játék, amiben célunk az lesz, hogy addig Simsezünk, míg vagy az új, vagy a régi nőt ágyba nem sikerül vinni (a kettőt egyszerre nem lehet – de nem lennék meglepve ha ez lenne majd a következő rész nagy újítása...). Ha netán a játék elején Annát választottuk karakterünknek, csak a neveket kell felcserélni a történetben, a lényeg ugyanaz: egy fiú, két lány, három szoba, négy kerék, ötletek csak elvétve, de a dolog láthatóan hat, mert a játék legalább hét országban figyel a toplistákon, úgyhogy kritizálhatunk, amit csak akarunk, a fejlesztőknek nyolc.

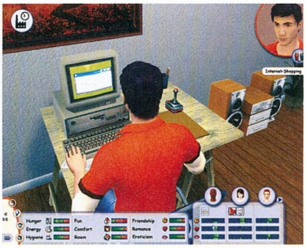
Love Story

A sztori módban tíz alküldetésen át juthatunk el Anna (vagy Josh) visszaszerzéséig – ex-párunk a legnehezebben meghódítható szereplő a játékban, bármelyik másik karaktert tizenhétszer a magunkévá tehetjük, mire vele egy ártatlan puszziig eljutunk.

Új helyszín a játékban Magnet bárja, ahová a környék unatkozó szingli legénysége-leánysága jár csajt, illetve pasit fogni magának. Ide járhatunk le mi is a képzettségeinket csiszolgatni, akár magát a bármixert is beszervezhetjük egy futó kalandra (Magnet egyébként a játék jellemzése szerint a „cool" kifejezés megtestesítője – érdekes, a szerkesztőségben mindenki ezzel szöges ellentétben álló, a politikai és egyéb korrektségen messze túlmutató jelzőkkel illette inkább az ábrázatát...). Érdemes a bárban vadászni, hiszen így a kellemest a hasznossal összekötve kielégíthetjük a karakter szükségleteit, és dolgozhatunk a szerelmi technikáinkon, anélkül, hogy az esetleges bénázással tönkretennénk az addig felépített kapcsolatunkat.

A Singles 2 újításainak ezzel gyorsan a végére is értünk. Persze, van még egy csomó új berendezési tárgy, és ruha – de ezeknek mindössze annyi a haszna, hogy szépen berendezett, romantikus hangulatú szobában jobban szeretnek a szereplők enyelegni, mint a puszta cementpadlón, illetve a szexi ruhákat szívesebben rángatják

Na az ilyenek miatt van 18-as karika a játék dobozán (a takaró alá cheattel sem lehet benézni).



Hm, szóval így végződnek az "Úr keres urat" társkereső hirdetések...

le egymásról, mint a kopott melegítőt. Ez eddig rendben is van, teljesen életszerű, ha viszont ennyire egydimenziós a dolog hatása a játékmenetre, nem kéne megpróbálni hatalmas újdonságként megpróbálni beadni a játékosoknak, hogy az eddigi 200 helyett most 400 berendezési tárgy van a játékban.

A smink...

A grafika érdekes kérdés: állóképeken határozottan jól néz ki a játék, aprólékosan kidolgozott karakterekkel, szépen berendezett helyszínekkel. Ha azonban a kép megmozdul, oda az idill: nyomorultul animáló, üres tekintetű műanyag bábok szerencsétlenkedésé válik az egész. Ebben nagy szerepe van az AI-nak (vagy épp annak hiányának...) is, az éppen magukra hagyott karakterek ugyanis nemigen kezdenek magukkal semmi értelmeset, hiába kapcsoljuk be az önállóság engedélyezése menüpontot, nagy néha elmennek fürdeni vagy a dolgukat végezni, ha már nagyon kell, de legtöbbször csak álldogálnak bután egyhelyben.

Tesztoszteron-túltengésben szenvedő fiatalkorú játékosok legnagyobb örömére a karakterek anatómiailag tökéletesen kidolgozottak, és a Simsből ismert szemérmes elpixelesítő effekt csak a toaletten jelentkezik (az ürítés felemelő műveletének felettébb csekély erotikus töltete miatt ez érthető is). Ahogy a párocskákat egyre közelebb hozzuk, úgy tornásztathatjuk őket végig gyakorlatilag a teljes Káma Szútrán – a forróbb jelenetekre persze szégyenlősen a takaró alá bújnak a fiúk-lányok, hadd dolgozzon a játékos fantáziája is.

A zene egész kellemes, hangulatos, de ha nem tetszik, a magunk kezébe is vehetjük az irányítást: ha veszünk hőseinknek egy hifitornyot, azon a saját MP3-ainkat hallgathatjuk. A szereplők a Sims simlish nyelvéhez hasonló halandzsanyelven beszélnek, ami esettünkben valami fura távol-keleti hablatynak hangzik – egy ideig jópofa, de aztán zavaróvá, majd idegesítővé válik (ez a folyamat az egész játékra jellemző egyébként).

...és alatta a játék

A sima, cél nélküli szabad játék a sztori mód fényében most még unalmasabbnak tűnik. Itt a játék tizenvalahány szereplőjéből szabadon rakhatjuk össze az egy fiú – két lány felállású lakóközösséget, aztán kedvünkre szövögethetjük a szerelmi háromszögeket. Elvileg az összes karakter más-más jellemmel bír, és más út vezet a szívéhez (bár a játék inkább a testi szerelemre koncentrál, maradjunk most ennél az ódivatú kifejezésnél). Rövid kísérletezés után azonban kiderül, hogy a játékban mindenki biszexuális (Woody Allen is megmondta: biszexnek lenni gazdaságos, mert alapból duplázódnak az esélyeid), és ha megtettük a kellő előkészületeket (szépen berendezett lakás, felfejlesztett skillek), bő negyedóra klikkelgetés árán bárki bárkivel hajlandó ágyba bújni. Ha pedig ez megvolt, a játék nemigen tartogat semmilyen további célt vagy kihívást...

„ **A Sims játékmenetét a szexre kiélezni még mindig jó ötletnek tűnik, de a kivitelezés a második részben sem jött össze túl jól** ”

Maga a játékmenet abszolút semmit nem változott az első rész óta: ugyanaz a Simsből kölcsönzött kezelőfelület, az objektumokra kattintásra előugró cselekvési menü, fejleszthető képességek, és a lehetőségekhez képest magas szinten tartandó szükségletek köszönnek vissza ránk, amiket már megszoktunk. A Singles első részében megszokott szintet hozza sajnos a játékban maradt programhibák mennyisége is: a tárgyakba ragadó karakterek és az időnként megbolonduló útkeresés és kamera mellett igazán apróságnak tűnik, hogy a játék egyes szövegeit egyszerűen elfelejtették az eredeti németről lefordítani angolra.

Élőben még mindig jobb

Ahogyan az első Singles, a folytatás is egyszerű recept alapján készült. Vedd a Sims egyetlen pici szeletkéjét (ami a legjobban érdekli az embereket: a szexet), dolgozd ki minél részletesebben, cserébe az összes többi játékelemet nyugodtan elhanyagolhatod. Bár a sztori mód sokat dobott a játékon, a Triple Trouble-ból ugyanaz hiányzik, mint az első részből: a Sims mélysége, valósághű élet-szimulációja és változatossága. E nélkül pedig csak egy izgalmas téma sekélyes feldolgozása marad, amivel nehezen tudom elképzelni, hogy bárki is egyetlen esténél többet játsszon. A Triple Trouble ugyan – főként a sztori mód miatt – jobb játék, mint az alap Singles volt, de mivel ettől eltekintve szinte centire ugyanazt csomagolták újra, és adták el még egyszer, az értékelés rubrikájában marad a játék témájához egyébként is passzoló 69-es szám.

SINGLES 2: Triple Trouble

grafika	20/25
zene	10/15
játékélmény	28/40
kategórián belül	10/15

69%

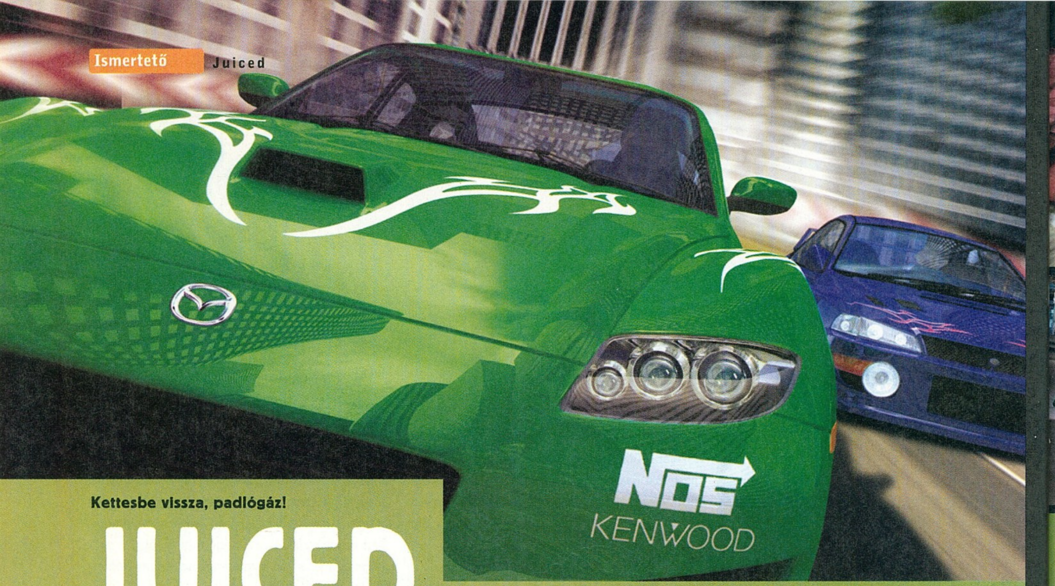
PC GURU index 3/5

+
- Jópofa maga az alapötlet
- A sztori mód

–
- Nagyon hamar válik unalmassá
- Sekélyes játékrendszer, kevés újítás
- Programhibák

Singles 69%
Playboy the Mansion 73%
Lula 83%

Minimum gépigény: P3 1,5 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1 GB HDD



Kettesbe vissza, padlógáz!

JUICED

írta • Tasi **fejlesztő** > juice games **kiadó** > thq **web** > www.juiced-racing.com

Az internetes oldalukat szökőévente frissítő angol fejlesztőcsapat a Rage és a Digital Image Design programozóiból verbuválódott. Eleinte a nem túl nagy kihívást jelentő mobiltelefonos játékok készítésével foglalkoztak, majd a Juiced apropóján tértek át PC-re és konzolokra.

Ha igaz az a mondás, miszerint a jó munkához idő kell, akkor a Juiced bizonyosan fenomenális alkotás az autós játékok kategóriájában. Majdnem egy évvel ezelőtt egy meglepően magas készültségi szintű PS2-es bétaverzióval való tapasztalataim alapján írtam az első bemutatót róla, ám a játék akkori kiadója, az Acclaim nem sokra rá csődbe ment, és félő volt, hogy a programot is magával rántja a nihilbe. A THQ azonban meglátta a témában rejlő lehetőséget (emlékezhetünk rá, akkoriban még javában hódított az első Need for Speed Underground, és sorra jelentek meg a klónok), és úgy gondolták, nem hagyják veszni az eddig elvégzett munkát, átveszik a projektet. Hogy jól döntöttek-e, és sikerült-e kiaknázni a lehetőségeket, azt a következőkben megpróbálom kideríteni.

Nappali sötétség

Első dolgom természetesen az volt, hogy elolvastam az akkori írásomat, és meglepve tapasztaltam, hogy ennyi idő elteltével simán le lehetne adni a végső játék tesztjeként is. A pozitívumok meghagyásával nincs is bajom, de a cikk végén említett hibákon nem sikerült javítani.

Kezdjük a „nem szeretem" részével. Ilyen típusú játék esetén az elsődleges szempontok között van a grafika, melynek esetünkben egyaránt vannak jó és rossz tulajdonságai. Az esti versenyek egészen pofásak: a fényjátékokra és tükröződésekre egy rossz szavunk sem lehet, a felvillanó féklámpák és a bekapcsolt nitro lángja pedig hihetővé teszi a száguldást. A nappali versenyekre viszont ennek pont az ellentéte igaz. Felső kategóriás videokártyával is eléggé sivár a látvány, minden tereptárgy, de még a saját autónk is szürkeségbe burkolózik, arról nem beszélve, hogy 2005 derekán mennyire gagyinak hatnak az út szélén álló papírfigurák, és a verőfényes napsütésben is világító neon. Viszont a gőzölgő csatornafedél felett elhajtani jó poén, és az Underground 2-höz képest sokkal értelmesebben lettek megvalósítva a helyes irányt mutató táblák és nyilak is.

Ha már a nagy ellenlábas szóba került, itt kell megemlítenem a Juiced egyik óriási hátrányát, a motorhangokat. Az EA nagy sikerű kiadványa ebből a szempontból mérföldekkel jobban teljesített, emlékszem, volt olyan, hogy csak azért császkáltam a városban, hogy a motor duruzsolását hallgassam. No, ennél a játéknál ez nem fordult elő, és nem csak azért, mert a versenyek között nincs lehetőség az utcákon fel-alá furikázni, de a jellegtelen hangeffektek miatt sem éreztem késztetést a kocsikázásra.

Tessék választani!

A Juiced nem kizárólag a legújabb, legcsillogóbb autótípusokat tartalmazza, megtaláljuk benne a sokkal inkább elérhető, földhözragadt tucatkocsikat is. Az első csoportban a 120 lóerő körüli négykerekűek kaptak helyet: Punto, Corsa, 206, a klasszikus CR-X, Beetle, MX-5 és az iszonyú csúnya kereklámpás Corolla. A nagyjából 150 lovasok közé tartozik a Golf IV, a Clio, a Dodge Neon, a Civic, a nyújtott lámpás Prelude, a Civic Type-R, a Toyota MR-S, a VW Corrado és két Focus. A 200 lóerős verdák: Acura Integra Type-R, Dodge SRT-4, MR2, Mitsubishi FTO, Acura RSX, Celica SS-I és SS-II (ez a legújabb), Honda Integra 99 és 02. Az amerikai Muscle Car szekció: Chevy Camaro

Z28, Mustang 67, Corvette, Dodge Charger 1969 (mind hátsókerekes). A japán különítmény: Nissan 300Z, Eclipse, Evo VI, Impreza 22B, és Toyota Supra, sokak kedvence. Az utolsó előtti csoport listája: Mazda RX-7 és RX-8, Nissan 350Z, S2000, Holden Monaro és Ford Falcon (ausztrál példányok), Evo VIII, Impreza WRX Sti. Végül a 400 lovas csoport: Viper GTS, Corvette Z06, Honda és Acura NSX, 3000GT, az elmaradhatatlan Skyline, Mustang 99, Camaro, és Pontiac Firebird.

Szépek az autók, de ez még kevés az üdvösséghez

Aki mer, az nyer

A játékmenet gyökeresen eltér az Underground 2-étől, itt ugyanis előre meghatározva kapjuk a versenyeket egy naptár formájában. Vannak szabadnapok, amikor nincs feladat, ilyenkor mi magunk szervezhetünk versenyeket, és az esetleges nyereményből gyarapíthatjuk bankszámlánkat. Persze ennek igaz a fordítottja is, ha elvernek minket, apad a pénztárcánk – és ez még a jobbik eset, mert ha túlságosan nagy mellényt vettünk fel, és az autónkat raktuk fel tétként, az is könnyedén odaveszhet. Értelemszerűen olyan helyszínen érdemes próbálkoznunk, ahol az autónk vagy a tapasztalatunk miatt tuti nyerők vagyunk. A legkönnyebb versenyhelyszín az Angel Speedway, ami egy ovális pálya, ezen belül is a Route 1 vagy a Route 2. Nem igényel különösebb vezetési tudást, az ellenfelek elég sokat bénáznak (ez egyébként jellemző a játékra: néha teljesen érthetetlenül keresztbe állnak, megpördülnek, és sokszor viszik magukkal a többieket is), csak egy olyan autót kell fejlesztened, ami még pont belefér az adott kategória keretei közé. Ha a versenyen felül fogadsz is az ellenfelekkel, az is jelent pár ezer dollár pluszt, de a legtöbbet akkor lehet kaszálni, ha az autó a tét. Kockázatot azonban csak akkor vállalj, ha biztos vagy magadban, mert versenyt újrakezdeni nem lehet.

Az állandóan villogó „lassíts!", „fékezz!" feliratokkal ne foglalkozz, mert abszolút nem lehet hagyatkozni rájuk, sokkal keményebben lehet hajtani a kocsikat, ahogy azt az utasítások engednék. Legjobb, ha a menüben kikapcsolod, egy idő után csak idegesíteni fog, és a pályák sem olyan bonyolultak, hogy két kör után ne tanulnád meg őket.

Valamit valamiért

A Juiced egyvalamiben egészen biztosan az Underground 2 fölé nő: az autók viselkedésének modellezésében. Persze nem szimulátor-tulajdonságokra kell gondolni (bármennyire is ez a reklámszöveg), inkább az arcade kategórián belüli erős közepes színvonalra. Ha be kellene határolnom, akkor ilyen szempontból az Underground 2-től jobb a Juiced, de a nagy kedvenctől, a World Racingtől kicsit gyengébb. A gyorsulások és kanyarvételek egészen jól lettek megvalósítva (a fordulók előtt bizony fékezni kell, és ez jó!), ami egyedül problémás, az a lassítás: mindegyik kocsi brutális fékerővel rendelkezik, erre egyáltalán nem lehet azt mondani, hogy a valóságnak megfelelő lenne. Az elsőkerék-, hátsókerék-, és négykerék-meghajtás remekül érződik, ha pedig még fejlesztjük is a verdánkat (a megszokott tuning-alkatrészeket találjuk a raktárban), ég és föld lehet a különbség az alap járgányhoz képest. Nem árt újra leszögezni, hogy milliméterre pontos valósághűségre senki ne számítson, az autók vezethetőségéből nem szabad komoly következtetéseket levonni. A legjobb példa erre a Dodge Viper GTS esete: a Viper (a Porsche mellett) legendásan az egyik legnehezebben vezethető autó, tapasztalatlan sofőröknek ezért az életben nem is nagyon ajánlják. A játékban azonban a 900 lóerős vipera is kezes bárányként viselkedik, ellenben egy harmadekkora teljesítményű Supra vagy RX-8 alaposan megizzasztja az embert.

„ Újabb sikertelen próbálkozás az NFS Underground trónfosztására - bár pár területen ügyesen manőverezik a Juced is "

Az egytől egyig licencelt autók kellemes meglepetésként még törnek is, ami a vezethetőségükre is hatással van, tehát a versenyek végeztével készülj rá, hogy a javításra is kell áldoznod. Különösen akkor, ha nem sikerül megfelelően bekalibrálni a kormányt (hallottam ilyen véleményeket, bár nálam ilyen gond nem volt)... Ha csak billentyűzettel rendelkezel, akkor először át kell vergődnöd a világ legbugyutább menüjén (amiben ráadásul a megszokott A – gáz, Y – fék gombokat nem is lehet választani), de még ha sikerül is valahogy testre szabnod a kiosztást, a játékmenet során el fog érkezni a pillanat, amikor már olyan erős a négykerekűd, hogy gombokkal lehetetlenség irányítani.

Feladom...

Megmondom őszintén, egy idő után nem volt lelki erőm róni a köröket vagy éppen a gyorsulásos futamokat csak azért, hogy egy újabb autót, illetve pályát megszerezzek. A kocsik viszonylagos jó viselkedése ellenére egyáltalán nem éreztem az illegális versenyzés hangulatát, és ebben nem csak az játszott szerepet, hogy mindenhol szalagkorlátba ütközünk (tehát nem lehet letérni a pályaívről), hogy a játékmódok túl egysíkúak (pl. a Sprint opcióban csak a nitró számít), hanem az összhatás nem érte el azt a szintet, hogy a ikszedik óra után is kedvvel üljek a monitor elé. A legutolsó autókat már csak munkaköri kötelességből is szerettem volna kipróbálni, ezért galád módon felkutattam az elérhető csalásokat. Nem vagyok híve a kódoknak, emiatt csak annyit segítek, hogy a Custom Race és az Arcade mód feloldása egy négybetűs szó (egy angolszász űrmérték), ezt kell beírni az extrák/cheat menüben. Valami rezsitek nektek is legyen...

Nem kell őrülni, ennyire nem néz ki jól a játék...

JUICED

grafika	18/25
zene	12/15
játékélmény	28/40
kategórián belül	11/15

73%

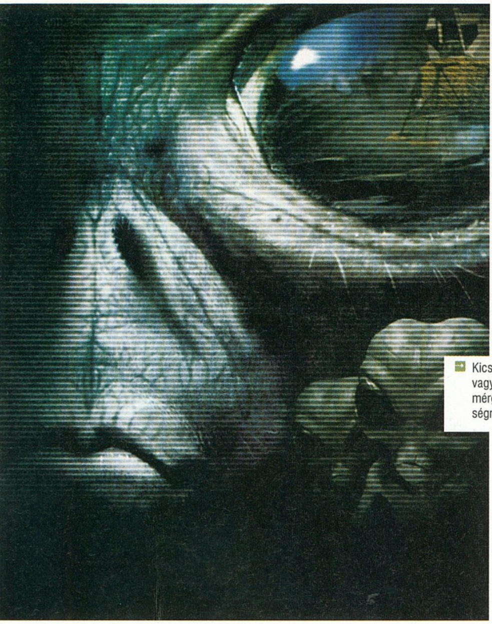
PC GURU index 4/5

\+
- Földhözragadt autótípusok
- Érezhető különbségek az autók irányításában
- Nappali versenyek

–
- Hiányzó hangulat
- Túl egyszerű játékmódok
- Nem sikerült egyedivé tenni

Minimum gépigény: P3 933 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2.6 GB HDD

NFS Underground 2 93%
Street Legal Racing 72%
Street Racing Syndicate 70%



Kicsi vagyok, szürke vagyok, és nagyon mérges az emberiségre...

Újra jönnek a pufók ufók

AREA 51

írta · Sasa

fejlesztő > inevitable entertainment
kiadó > midway web > www.inevitable.com

Az Inavitable Entertaintment első játéka a csúnyán leszerepelt, külső nézőpontból játszható The Hobbit volt 2003 végén. Ezt követte az Area 51, amely jóval kiforrottabb, ütőképesebb alkotás, ám hogy ez elégnek bizonyul-e a csapat életben maradásához, arra azért nem vennénk mérget...

Jó pár hónappal ezelőtt valahogy a kezem közé keveredett az Area 51 xboxos demója. A történet közepébe csöppenve képtelen voltam elkapni a fonalat, se hangulatosnak, se jónak nem éreztem a játékot – ám a PC-s verzió megérkezésekor úgy döntöttem, adok még egy esélyt a Midway játékának... Jól tettem!

Alien vs Predator + Serious Sam

Az Area 51 alapjában véve semmi újat nem hoz az FPS-ek világába, sőt lényegében pár évet visszsza is lép a mai trendekhez képest. A játékmenet kizárólag a pergő, gondolkodást nem igénylő eszeveszett akcióra koncentrál (lásd Serious Sam). Az esetek többségében ez kevés az üdvösséghez, ám a Midway játékában a lassan kibontakozó, hangulatos történet a játék közepén berobbanó „váratlan fordulatnak" köszönhetően mindvégig lebilincselőre sikeredett. A játékban a földön kívüli létformákkal foglalkozó alakulat zöldfülű tudósát alakítjuk, akit a híres-hírhedt (hivatalosan nem is létező) Area 51-es szupertitkos területen levő kutatóbázisra rendelnek ki. A bázison az utóbbi időben egyre több furcsa dolog történik, és társainkkal mi kapjuk a feladatot a rejtély felgöngyölítésére.

A fantasztikus nyitó animáció, és az azt követő rövid gyakorló küldetés után azonnal az akció közepébe csöppenünk, csapatunkat ugyanis idegenek és megfertőződött mutáns humanoidok hordái támadják meg. A hullámokban özönlő ellenségeket természetesen a lehető legrövidebb idő alatt érdemes a pokolra küldeni, mivel ha túl közel engedjük őket a csapatunkhoz, annak az emberállomány látja kárát. Egy-két meggondolatlan akciót követően pillanatok alatt elveszíthetjük bajtársainkat (kivéve azt a néhány kulcsszereplőt, akiket a történetírók csak a később, az átvezető animációkban szándékoznak eltenni láb alól). A folyamatosan özönlő ellenfelek, az állandó halálhörgés és géppuskazaj, valamint az egyre sötétebb környezetből előugró idegenek okozta sokk leginkább az Alien vs Predatort juttatta eszembe. Hihetetlen érzés a ránk rontó torzszülöttekbe pumpálni az ólmot, és két gépfegyverrel a kezünkben szanaszéjjel lőni mindenkit, aki él és mozog – miközben társaink hol kétségbeesetten, hol humorosan adnak hangot véleményüknek.

Orson Scott Card lepipálva

Ebben a hónapban úgy látszik az idegeneké a főszerep, hiszen mostani számunkban teszteljük a nagyhírű sci-fi író nevével fémjelzett Advent Risinget is. A beharangozókat követően biztos voltam benne, hogy a két játék közül Orson Scott Card története viszi majd el a pálmát, mint ahogy abban is, hogy ha másért nem, a sztorija miatt végig fogom játszani azt. Sajnos mindez nem így történt... Az Advent Rising forgatókönyve és játékmenete – nekem legalábbis – hatalmas csalódást okozott. Talán éppen ezért vettem örömmel az Area 51 sablonos, mégis érdekfeszítő történetmesélését, a karakterek bemutatását, és az elvétve található titkos szalagokból folyamatosan kibontakozó háttértörténetet is. Az elveszett kazettákon látottak az intróhoz hasonlóan elképesztően jól animált és megkoreografált render mozik, amiket a játékos sok programmal ellentétben itt biztosan végignéz – sőt, sok esetben egy-egy meg nem talált filmrészlet miatt újra is kezdi a pályát!

„ Tisztes iparosmunka, aminek minden elemét láttuk már más helyen sokkal jobban megoldva - mégis szórakoztató játék "

A mesés animációkhoz kiváló szinkronhangok társulnak, amelyek együttese vérprofi munka képét festi. Azért csak festi, mert a játék képi világa sajnos az animációktól eltekintve messze elmarad a várakozásainktól. Az imént említett szink-

Ilyenből fogunk a játék során leölni kb 632151541574-et

Jönnek az ufók!

A tavalyi E3 egyik legszórakoztatóbb bemutatója volt a Destroy All Humans című játéké. A Men in Black filmekre emlékeztető ügynökök akkor hívták fel először a figyelmünket az idegenek következő inváziójára (kicsiny csapatunk tagjai közül főként Stökit vizslatták aggódó tekintettel, álcázott földönkívülit sejtettek benne...). A játék kisebb-nagyobb csúszások után idén júniusban végre megjelent.

A Destroy All Humansban egy földönkívüli bőrébe bújva kell elpusztítanunk az összes földlakót. A roppant mód felkészült emberek ellen különféle taktikákat vethetünk be. Egy marék DNS-mintát szerezve magunkra ölthetjük az alakjukat, így pl.: az elnök bőrébe bújva bejuthatunk a Pentagonba és megszerezhetjük az ellencsapás tervrajzait. Ha minden cselszövés ellenére mégis leleplezödünk, menekülőre fogva kénytelenek leszünk csészealjunkba pattanva porig rombolni a vidéket... A végtelenül humoros játékot a nemzetközi sajtó mérsékelt lelkesedéssel fogadta - így legalább nem kell bánkódnunk, hogy egyelőre csak Xboxon és PS2-n kapható.

ronhangokért egyébként két igazi szupersztár David „Mulder ügynök" Duchovny és Marylin Manson felel. Előbbi a főhőst személyesíti meg, utóbbi pedig az idegenek egyik meghatározó karakterének kölcsönzi a hangját.

Játékmenetből négyes, grafikából közepes

Az Area 51 legnagyobb erőssége a már említett, a játékost elképesztően hangulatos és izgalmas összecsapásokkal megajándékozó harcrendszer. A csapatunk tagjaival együtt történő eszeveszett lövöldözés mellett sokszor magunkra is hagynak minket a játék tervezői. Ilyenkor társainkat elhagyva kell megszereznünk egy kulcsot, kinyitnunk egy kaput, vagy éppen bizonyos ideig fel kell tartanunk ellenfeleinket, hogy robbantómesterünknek időt nyerjünk a továbbhaladásunkat akadályozó tereptárgyak levegőbe röpítéséhez. A játék igazi pikantériáját azonban mégsem ezek a jelenetek, hanem a játék felétől kiaknázható képességünk adja: idegenné alakulhatunk át! Egy csúnya fertőzés következtében ugyanis bármikor választhatunk, hogy emberként vagy idegenként szállunk harcba az ellennel. Alien módban teljesen más fegyvereink vannak, és hatalmas ütőerőnk lesz, amely természetesen közelharcban kamatoztatható. Gyakran előfordul, hogy egy 15-20 méteres folyosón a harc hevében és annak alakulása következtében ötször-hatszor bújtam egyik bőrömből a másikba. A két homlokegyenest különböző fegyverarzenál és adottságok más és más taktikai lehetőségeket hordoznak magukban, élénk színeket hozva ezzel az amúgy kissé szürkének mondható küldetéssorozatba.

Ugyanez a változatosság sajnos nem mondható el a játék képi világáról. Az Area 51 szürke textúrái, kidolgozatlan ellenfelei éppen hogy a közepes szint alját súrolják – ám mindez nem megy a játékélmény rovására! A hatalmas tűzharcokban ugyanis általában ügyet sem vetünk a kevés poligonból álló tereptárgyakra, és az alultextúrázott idegenekre; egyszerűen csak üvöltve húzzuk a ravaszt, míg élőlény van a közelben. A

Társaink, a leendő hősi halottak

gyenge grafika és a már említett kiváló szinkronhangok mellé a játék a világához tökéletesen illeszkedő zenei aláfestést kapott, amely tovább emeli a hangulatot.

Konklúzió

Az Area 51 ízig-vérig akciójáték, amely azoknak is kellemes kikapcsolódást nyújthat, akik alapjában véve kerülik az ilyen, egyszerűbb játékokat. A Midway játéka ugyanis rendkívül hangulatos, addiktív, a fertőzést követően képbe kerülő idegen és ember forma közti játékmenetbeli különbségekből fakadóan változatos is. Egyetlen negatívumnak a már említett egyszerű-egysíkú játékment mellett az irtózatos gépigényt róhatjuk fel. Az Area 51 ugyanis annak ellenére, hogy látványában a két-három évvel ezelőtti trendekhez igazodik, a kifogástalan futtatáshoz napjaink legerősebb hardvereit igényli. Mindezzel semmi baj sem lenne, ha a skálázhatóságból adódóan a grafika butításával a gépünk képességeihez igazítva a játékot, elfogadható sebességet és aránylag szép látványt csikarhatnánk ki a programból. Az Area 51 esetében azonban ennek nincs értelme, ugyanis a legjobb beállítások mellet is csak egy közepesen kinéző programról beszélhetünk, amit tovább butítva már csúnyának is csak kis jóindulattal nevezhetünk. Mindent összegezve az Area 51 kellemes meglepetést okozott. Ha szereted a pergő akciójátékokat vagy imádtad az X-Akták sorozatot, semmiképpen ne hagyd ki!

Area 51

grafika	18/25
zene	14/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	11/15

79%

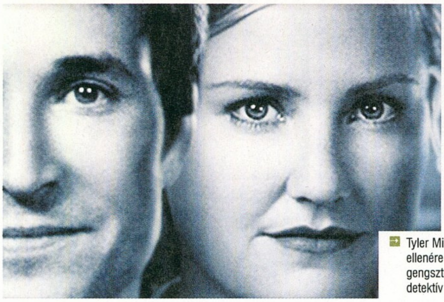
PC GURU index 3/5

+ Élvezetes harc
+ Jó hangulat

− Gyenge grafika
− Egysíkú játékmenet
− Brutális gépigény

Halo 94%
Alien vs Predator 2 86%
Serious Sam 2 80%

Minimum gépigény: P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 3 GB HDD, DVD-ROM



Tyler Miles kinézete ellenére nem gengszter, hanem detektív

Inkubálunk! Intubálunk! Vagy mi...

ER

írta · Flatline

fejlesztő > legacy interactive **kiadó >** vivendi **web >** www.ergame.com

A hollywoodi illetőségű Legacy Interactive eddig leginkább budget kategóriás kalandjátékokkal (Law & Order sorozat) nyomult a játékpiacon, most azonban a nagy sikerű, immár tizedik szezonja körül járó Vészhelyzet tévésorozat alapján készíthettek játékot – ez soha vissza nem térő alkalom a nagy kiugrásra!

A fejlesztő jó szokását megtartva budget kategóriában nyitott a játék, ennek ellenére jól is néz ki, játszható is, és még azok számára is szórakoztató élményt nyújt, akik nem vágják az összes szereplő nevét fejből, és nem tudnak mosogatás közben kislábujjal intubálni, ha épp arra van szükség...

ER, Sims alapokon

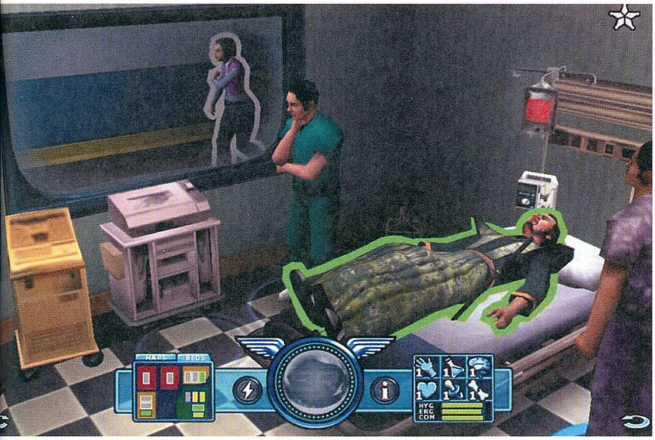
A karaktergenerálás nem túl összetett, a kétfajta ruha, három bőrtónus, és szem-hajszín beállítás után már caplathat is a leendő doki a megyei kórház bejárata felé, választva vagy a tutorial szöszmötölést, vagy az éles bevetést. Mindenképpen javaslom a 15-20 percet igénybe vevő tanító részt, ugyanis sokkal könnyebben navigálhattok majd a repkedő fecskendők és hányó betegek között, ha tudjátok, hova kell klikkelni. Akik ismerik a sorozatot (én csak az első négy szezont kísértem többé-kevésbé figyelemmel, az új hősnéniket és bácsikat nem annyira ismerem), rögtön tapsikolva ugrálnak majd, hogy Carter doktor maga köszönti az újonc medikust, rögtön el is magyarázva neki a legalapvetőbb dolgokat. Az egész játékmechanika szorosan közelít a Simshez, noha számos hiányossága miatt nem szórakoztató annyira. Eleve az egész „történet" csak a kórházban zajlik, amely ugyan háromszintes, de csak kettőn tevékenykedhetünk (az alsó a mentőkocsik beállója): az első emeleten kezelhetjük a betegeket, és a másodikon élhetünk – vagyis ott van csak lehetőség pihenni, enni, zuhanyozni, aludni stb.

„ A Vészhelyzet feldolgozása kellemes meglepetés - hetekre nem fog lekötni, de a budget kategóriából kiemelkedik "

Alapvetően három tényező határozza meg hatékonyságunkat (az egyes betegségek ismereti szintje mellett), a higiéniai állapot, azaz hogy mennyire kerülnek el minket a munkatársak abban az esetben, ha már a köpeny lerohad rólunk, és mindenki azt kiabálja, hogy ugyan álljunk már közelebb a szappanhoz. Ez 25%-ban a kezek tisztaságát jelenti, 75%-ban pedig a testét. Az energiaszint hasonlóképpen tevődik össze, csak épp dinamikusan változik, azaz lehet, hogy farkaséhes a karakter, de nem fáradt, vagy fordítva, vagy vegyesen. A második emeleti ebédlőben lehet ebédelni, aludni az orvosi pihenőben, zuhanyozni a női részlegen (férfi karakterrel ne próbáljátok meg...), és így tovább. A harmadik fontos mérőszám a befordultsági mérőke, ami az alkalmazottakkal való beszélgetéssel, vagy a relaxációs szobában eltöltött súlyzóemelgetéssel-balettozással növelhető.

Az RPG rész, amit erősen hirdettek előzetesen, nem nagyon szerepel a játékban; az ER végigjátszható anélkül is, hogy állandóan szexelni próbálnánk Carter dokival, vagy bárkivel, aki bejön nekünk (nem érdemes homoerotikus viszonyt folytatni...), nem érdemes vagy kell pletykálkodni sem, noha ott van és mélységet adhat a játéknak ez az interakció is. Bár én úgy vettem észre, hogy bőven van elég elfoglaltság anélkül is, ha nem akarunk gyerekeket ölni hanyagságból kifolyólag, vagy könnyű sérült járóbetegeket kés alá küldeni az elhúzódó kezelés miatt. Soro-

Ez nem az izé doktornő...? tudjátok, az a botos, sántikálós a tévéből!

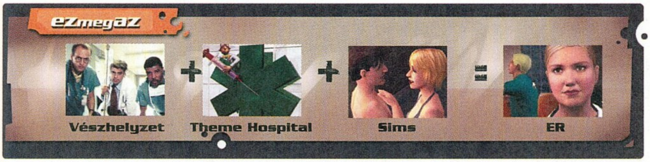


Ha még valaki szerint nincs itt az ideje az egészségügy reformjának, majd mi teszünk róla, hogy tuti szükséges legyen...

Ezeknek mind kivesszük a vakbelét, nőjön a skillünk!

zatosan jönnek a feladatok, amelyeket vagy sikerül teljesíteni, vagy nem. Egy műszak egy napig tart, ami közel kétórányi játékot is jelenthet.

A karakter képességei jelentik a legérdekesebb részt a játékban; fokozatosan fejlődik mind a hat ellátható betegségtípus kezelési tudománya. Minél ügyesebbek vagyunk a tízes skálán mért kezelésekben, annál több beteget sikerül meggyógyítani, akik aztán ajándékokkal lepnek meg minket – ezekből négyet tud magával cipelni a játékos. Az ajándékok néha nagyon hasznosak, oda lehet őket adni szívünk választottjának, vagy átmenetileg a saját karakterünk teljesítményét növelik. A tulajdonságok mellett bizonyos helyzetekben elért szintekért (mondjuk hármas szintű neurológiai ellátás, kettes gyermekgyógyászat, és kettes ortopédia elérésekor) megjelennek bónusz képességek, melyek közül három darab lehet aktív egyszerre. Ezek az auránkon belül fejtik ki hatásukat, sokszor több szintet emelve a képességeinken, vagy a körülöttünk dolgozókén. Abszolút poén bedrogozott szinten alvóképtelen (caffeinated), folyamatosan dolgozni bíró egyedként a Force of Will tulajdonsággal gyógyítani, majdnem mindenkit sikerül így meggyógyítani – még mocskosan is, az idegösszeroppanás küszöbén.



Sokszor előfordulhat, hogy a váróban az emberekre klikkelve nem derül ki, mi a bajuk, ilyenkor el lehet küldeni őket laborvizsgálatra, ahonnan visszaérkezve már tudjuk, mit nem vettünk észre. Egyszerre maximum három embert küldhetünk a laborba. Ha magasabb szintű betegséget próbálunk gyógyítani, mint amihez képességünk van, az még sikerülhet, de könnyen lehet, hogy csak még rosszabbra fordul a beteg állapota – ilyenkor inkább passzoljuk le a pácienst egy másik dokinak, nehogy nálunk dobja fel a pimplit (ráadásul még meg is dicsérnek érte).

A kórházban található még pár hely, amire szükségünk lehet, pl. a menőbb dokik irodái, ahol a későbbiekben még megfordulunk majd, vagy a biztonsági főnök állomása, ahonnan végignézhetjük a kórház folyosóit és termeit, ha esetleg keresünk valakit.

Verdikt

Ahhoz képest, hogy budget árban jelent meg, határozottan jól néz ki az ER, abszolút jól játszható, és kellemes hangokkal, plusz az eredeti színészek java részét felvonultató szinkronstábban lett felvértezve. Közel 25 óra játékidőre nyúlhat a szórakozás, bár ember legyen a talpán, aki odáig kibírja, lévén sokszor rendkívül unalmas módon ismétlődővé válik a móka. A legnagyobb baj az, hogy mindig akkor kell nagyon gyorsan teljesítenünk valamilyen feladatot, amikor éppen nyakig süppedünk a csokiszószban, három betegünk van a laborban, türelmetlenkedve ágyhely után kutatunk, és épp 3-4 haldokló kislánnyal kellene törődnünk az intenzív osztályon. Ilyenkor inkább érdemes visszatölteni egy kicsit korábbi játékállást és nem felvenni annyi beteget, hogy legyen időnk a történethez szükséges feladatok elvégzésére. A mulasztások nagy részéért nem rúghatnak ki, de van amiért igen, úgyhogy mindig ellenőrizzétek, mi fontos és mi nem.

Akik kedvelik a Vészhelyzetet, és van kedvük szótárazni pár kórházi szakzsargonba illő szakszót, nyugodtan álljanak neki a játéknak, nem fognak csalódni, remek darab ez. Ugyan jómagam a Sims-vonalat kifejezetten nem kedvelem, ezzel a darabbal jól elszórakoztam, nem hiányoltam a fizetés elköltésének lehetőségét, és azt sem, hogy kimozdulhassak a kórházból. Sokkal motiválóbb volt, hogy hírnevet lehetett szerezni a szép szőke kékszemű doktornőmnek és tisztelni kezdtek a marconább dokik is...

ER

grafika	18/25
zene	13/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	12/15

73%

PC GURU index 4/5

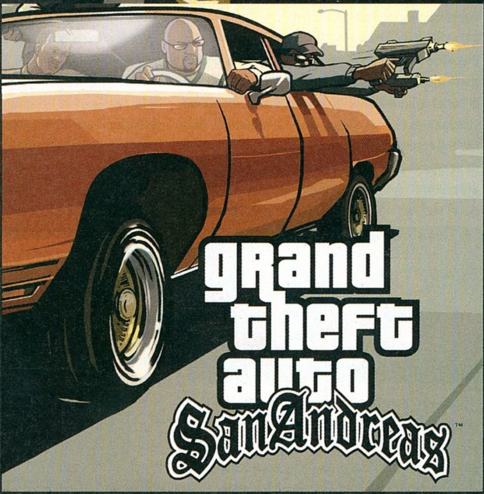
\+ - Eredeti szinkronhangok
- Kórházi hangulat

\- - Néha unalmas
- Sekélyes RPG-elemek

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 600 MB HDD

Sims 2	95%
Theme Hospital	92%
Singles	69%

irta · JuliuS



VÉGIGJÁTSZÁS 1. RÉSZ

Öt év. Igen hosszú idő, ha az ember távol van a helytől, ahol felnőtt. A grund elzüllött, a rivális bandák egyre agresszívebben támadják a területet, az emberek előbb lőnek és csak aztán kérdeznek. Ám mindebből ekkor még semmit sem tudtam. Öt évig éltem a keleti parton, próbálva egyenesbe hozni az életem – és most mégis itt vagyok. Hazatértem, hogy eltemessem az anyámat.

LOS SANTOS KÜLDETÉSEK

Bevezetés (Nehézség: könnyű)

A reptérről befelé régi, de nem kedves ismerősökbe botlottam. San Andreas legkorruptabb rendfenntartói azonnal egy zsarugyilkosság nyakamba varrásával zsaroltak meg, majd kidobtak legnagyobb riválisunk területén. Szerencsére egy BMX-en hamar kitekertem a veszélyes környékről.

Tipp: A sprint kerékpáron is működik, ekkor veszettül elkezdem taposni a pedált!

Sweet & Kendl (Nehézség: könnyű)

Hazaérve régi barátom, Big Smoke fogadott. Kocsiba vágtuk magunkat, hogy találkozzunk a testvéreimmel, akik a Los Santos-i temetőben, anyánk sírjánál vártak ránk. A bátyám, Sweet nem repesett a boldogságtól; évek óta neheztel rám, amiért itt hagytam a családot. Miután a nővérem, Kendl elment, hogy az új pasijával találkozzon, régi ellenségünk, a Ballas emberei törtek ránk. Big Smoke kocsija felrobbant, így kénytelen voltam újra nyeregbe pattanni. Útközben hazafelé kettéváltunk, én a mindig beszívott Rydert követtem, és néhány levágással sikerült is leráznunk a minket kergetőket.

Tipp: Megfigyeltem, hogy üldözőim általában balról próbálnak előzni, így a hajsza hevében könnyen oszlopoknak, házsarkoknak terelgethetem őket.

Ryder (Nehézség: könnyű)

Ryder leszólta a sérómat, így elmentünk a borbélyhoz. Mivel igencsak le voltam égve, hanyagolnom kellett a menő frizurákat. Utána pizzáztunk egy jót (egyenek csak a nyulak salátát!), míg Ryder úgy nem döntött, hogy kirabolja a boltot. Hamar menekülésbe fordult a dolog, de legalább jóllakottan térhettem haza.

Tipp: egy shotgun engem sosem ijeszthet meg, ezért elfutás helyett érdemesebb volt lecsapni az étterem pincérét, így máris kezembe vehettem első komolyabb fegyveremet.

Lefújva – Tagging Up Turf (Nehézség: könnyű)

Sweet magával vitt, és átfújtuk néhány rivális banda graffitijét a saját jelünkkel. Hogy izgalmas is legyen, mindezt a Ballas területén csináltuk.

Tipp: A zsaruk belekeverése nélkül is megy ez, ha nem látják, hogy sprayzek, és ha harc helyett inkább lefutom a két bandatagot a sikátorban.

Takarítás – Cleaning The Hood (Nehézség: könnyű)

Mivel a távollétem alatt számos régi cimbora veszett el a drog mámorában, elindultam kitisztítani a környéket. Végül Ryderrel megtaláltuk a terjesztési fészket, ahol négy dílernek mutattuk meg, milyen az, amikor valaki igazán elszáll.

Tipp: Bátran használhattam a fegyverem a söpredék pusztításában, a rendőröknek nem nagyon akaródzott akadályozni minket.

Vizit – Drive-Thru (Nehézség: könnyű)

A fiúk kajálni akartak, úgyhogy elvittem őket a közeli Csirkefogóba. Elég rövid út volt, mivel észrevettük, hogy a Ballas-legények keménykedni akarnak a területünkön. Gyorsan leszorítottam őket az útról, amíg a fiúk kilyuggatták a kasztnijukat... no meg őket is. Néhány rendőr ugyan feltűnt a színen, de hamar lemaradtak a visszaút alatt.

Tipp: Elinduláskor megálltam a kiszáradt folyómedernél, ahol egy automata fegyver volt elrejtve a híd alatt. Ezzel már vezetés közben is lőhettem, így hamarabb elintéztük a Ballas autót.

Átutazóban – Drive-By (Nehézség: könnyű)

Rövid lőgyakorlat és a banda színébe öltözés után ismét Ballas területre hatoltunk be, néhány trófea levadászása végett. A könnyű menet után ugyan kaptam két csillagot a zsaruknál, de a közeli autófestő műhely rendezte a problémát.

Tipp: Az autót állandóan mozgásban tartva, a bandatagokat elgázolva a feladat gyerekjáték volt.

Sweet csaja – Sweet's Girl (Nehézség: könnyű)

A tesóm hívott, hogy a nőjével szorult helyzetbe kerültek, épp lőnek rájuk, ezért jó lenne, ha odatolnám a képem. A szokásos gázolásos érkezésemmel igencsak visszavettem a tűzharc hevességéből, a maradék ellenállást már hamar legyűrtük.

Tipp: Amikor kilőtték alólam a kocsit, elszaladtam, és egy újabb járgánnyal tértem vissza a csatába.

Cesar Vialpando (Nehézség: könnyű)

Sweet aggódott nővérünk új pasija miatt, ezért átszólt az autószerelő haverjának, aki egy igazi lowrider autóval várt rám. Ezzel elmentem az ifjú pár után a pályaudvar mögötti versenyre, ahol persze maximum tét mellett aláztam le a helyi menőket.

Tipp: A szerelővel beépíttettem egy nitrót is az autóba, ami a következő feladat során bizony jól jött.

Invázió – Home Invasion (Nehézség: könnyű)

Éjszaka meglátogattuk az Ezredest, és amíg Ryder őrködött, én kirámoltam a fegyveres ládákat a lakásból. Az ellesett technikával később egyedül is el-eljártam fosztogatni.

Tipp: Bár látszólag öt láda van a házban, az ágy alatt egy hatodik is lapul.

Vonatozás – Catalyst (Nehézség: könnyű)

Ryder és én újabb összetűzésbe keveredtünk Ballas területen. Bár az emberek nagyját elgázolva érkeztem az alagúthoz, a két hullámban támadó ellenfelek legyőzésével még nem lélegezhettünk fel. Miután felmásztam a vonatra, az nekilódult az állomás felé, így kénytelen voltam ledobálni a ládákat, egyenesen Ryder kezébe.

Tipp: A síneken gond nélkül eljuthatok a város távoli részeibe is, hiszen nincs forgalom.

Angyalbőrben – Robbing Uncle Sam (Nehézség: közepes)

A falon átmászva a Nemzeti Gárda telepére jutottam, ahol néhány őr likvidálása után elkezdtem felpakolni a teherautónkra a fegyvereket. Gyorsan haladtam, főleg miután rájöttem, hogy ügyesen manőverezve egyszerre két ládát is felkaphatok a targoncával. Néha megálltam és segítettem Rydernek lelődözni a felbukkanó bakákat. Csodálkoztam is, hogy alig őrzik a bázist, de amikor elindultunk a telepakolt járművel, forró lett a helyzet. A tükörből folyamatosan figyelve, a dudára tenyerelve irányítottam társam, hogy mikor hajítson üldözőink felé egy-egy ládát.

Tipp: Ha a belső kaput nyitottam ki előbb, oda tudtam targoncázni mind a hat ládát a bejárathoz, így amikor Rydert beengedtem, csak fel kellett emelgetni őket a platóra (a felpakolás után be is tolathattam volna a garázsba, hogy aztán szemtől szembe rendezzem le a gárdistákat).

OG Loc (Nehézség: könnyű)

A fiúk megkértek, hozzuk ki Jeffet a börtönből, aki ma szabadult. Hát öregem, ez nem semmi egy fazon: háklis, ha nem OG Locnak hívjuk, és állandóan jön az idióta rigmusaival. Na mindegy, utána elvittük egy „barátjához", aki azonban menekülőre fogta a dolgot. Némi motoros üldözés után gondoskodtunk róla, hogy többé ne lopjon rímeket senkitől.

Tipp: Nem volt szükség nyaktörő iramra, mivel Freddy állandóan heccelt minket, így könnyen a nyomában maradhattam.

A menekülő ember – Running Dog (Nehézség: könnyű)

Megint összefutottam a két zsaruval, amikor átmentem Smoke-hoz. Együtt furikáztunk, nyugodt napnak ígérkezett, amíg a haver le nem állt beszélgetni két alakkal. A duma vége az lett, hogy Smoke lecsapta az egyiket, én meg rohanhattam a nyúlcipőt kötött másik után. Szerencsére a sok futóedzés megtette hatását, hamar lesprinteltem a csávót, és a közeli lövések elől nem könnyű elszaladni...

Tipp: Ha futás közben lököm fel a fickót, még lőszert sem kell pocsékolnom rá.

A sínek rossz oldalán – Wrong Side of the Tracks (Nehézség: könnyű)

A két tetű zsernyák rászállt Smoke-ra... Kimentünk a pályaudvarra, ahol néhány mexikói balfék parádézott a vonaton. Megmutathattam, mit tudok egy krosszmotor nyergében, míg Smoke levadászta a chilizabálókat.

Tipp: A jobb oldali sínpár külső oldalán maradva gyerekjáték a feladat, hiszen könnyen kikerülhettem a síneken maradt autót és a szembejövő vonatot is.

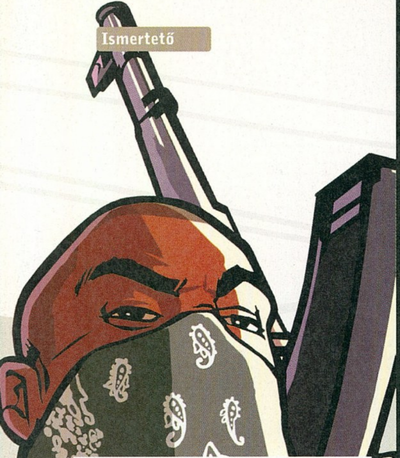
Ez csak üzlet – Just Business (Nehézség: közepes)

Smoke megkért, hogy kísérjem el egy tárgyalásra. Gondoltam, hogy nem valami nyakkendős összejövetel lesz, de ekkora balhéra nem számítottam. A belső és külső tűzpárbaj után motorra pattantunk, és díszkísérettel hajtottunk át a városon. Üldözőinket nehezen ráztam le, csak a folyómeder lezárt csatornájába hajtva, majd ott a robbanó hordókat kilőve sikerült megszabadulnunk tőlük. Valaki filmes láthatta a produkciónkat, mert néhány évvel később egy moziban ugyanez az üldözés köszönt vissza...

Tipp: Az épületben találtam golyóálló mellényt, a blokádnál a középső autót megsorozva felrobbantottam a teljes gyülekezetet, de a kamionra kár volt lőszert pocsékolnom, úgysem tehettem kárt benne.

Tenger-parti – Life's a Beach (Nehézség: könnyű)

A parti házban megvártam az estét, és meglátogattam OG-t. Addig nyivákolt, míg megígértem, hogy szerzek hangrendszert a bemutatkozó partijára. Lementem a partra, ahol bitang tánctudá-



Cheatek

Hasznos dolgok

JYSDSOD – Maximum izom
OUIQDMW – Pontos célzás járműről is
LFGMHAL – Giga nagy ugrás
IAVENJQ – Giga nagy ütés
AIYPWZQP – Ejtőernyő
AEDUWNV – Soha nem leszel éhes
MUNASEF – Adrenalin mód
ZSOXFSQ – Rakétavetős bandatag
SJMAHPE – Pisztolyos bandatag
ZEIIVG – Minden lámpa zöld
AFSNMSMW – Repülő hajók
RIPAZHA – Repülő autók

Járókelők

AJLOJYQY – Járókelők egymást támadják
FOOOXFT – Mindenki felvegyverkezik
ASBHGRB – Elvis mindenütt
BGLUAWML – Gyalogosok megtámadnak rakétavetővel
MROEMZH – Bandatagok mindenütt
BIFBUZZ – Bandatagok uralják az utcákat

Forgalom

CPKTNWT – Minden kocsi felrobban
JCNRUAD – Ütközöl és robbansz
COXEFGU – Minden autó nitróval
THGLOJ – Kisebb forgalom
FVTMNBZ – Csak vidéki járművek
BMTPWHR – Vidéki gyalogosok és járművek
BSXSGGC – Nincs autótörés
BGKGTJH – Csak ócska autók az utakon
GUSNHDE – Csak luxusverdák az utakon
YLTEICZ – Agresszív autósok
VKYPQCF – Taxik nitróval
LLQPFBN – Rózsaszín forgalom
IOWDLAC – Fekete forgalom
XICWMD – Láthatatlan autók

sommal elbűvöltem a DJ-t. Miután kivágtam a kocsijából, már gondolom nem volt annyira lelkes... A lényeg, hogy a motyó a garázsban landolt.
Tipp: A parton előre indulva egy keskeny hídon át vezet az út, ami nekem nem jelentett gondot, ám üldözőim csúnyán elakadtak rajta.

Madd Dogg dalai – Madd Dogg's Rhymes (Nehézség: közepes)
A helyi nagymenő házában tett látogatásom a csendes lopakodás jegyében telt. A késes mutatvány után már egy hangtompítós pisztoly is a rendelkezésemre állt.
Tipp: Vettem egy drága házat a hegyen, aminek üres garázsa szinte kiáltott Madd Dogg Rolls Royce-a után. Fontos, hogy még az akció előtt meglovasítsam, mert tartok tőle, hogy utána már csak hűlt helyét találnám.

Tűz a víz alá! – Management Issues (Nehézség: közepes)
OG most Madd Dogg menedzserét pécézte ki magának. Az egyetlen alkalom, amikor a fickó egyedül van, egy díjátadási ceremónia. Előbb leszorítottam egyik sofőrjének autóját, majd a közeli autószerviz meglátogatása után csatlakoztam társaimhoz. A konvoj megérkezett, a balfék beszállt, majd meg sem álltam vele a mólóig. Itt egy látványos vetődés közben a tenger fenekére küldtem a figurát.
Tipp: Ha már a mólónál voltam, felmerült bennem, hogy átúszom a túlpartra, és felfedezem magamnak a teljes megyét. Megtehettem volna – de van még itt dolgom bőven.

Házibuli – House Party (Nehézség: közepes)
OG bulija előtt elmentem sörót csináltatni, és valami menő göncöt venni. A parti nyolc után kezdődött, és rettenetesnek indult, de aztán ránk rontott pár Ballas fickó, és felpörgették a hangulatot. Három hullámban támadtak, először az autó, majd a híd felől, végül minden irányból.
Tipp: A parti előtt hazaugrottam pihenni kicsit (értsd: save game). A harc közben végig mozgásban maradtam, folyamatosan lőttem; elsősorban Sweetre kellett vigyáznom, nehogy tűzvonalba kerüljön.

Tüzes vágy – Burning Desire (Nehézség: közepes)
Meglátogattam a fánkzabálókat, akik egy sikátorba küldtek néhány molotov koktélért, majd egy felgyújtásra ítélt házhoz irányítottak. Miután minden ablakon bedobtam a csomagot, és lelőttem a felzavart mexikóiakat, észrevettem egy csapdába esett lányt az emeleten. Felszaladtam hozzá, megkerestem a tűzoltó készüléket a konyhában, és kimenekítettem Denise-t, visszatérésem óta első barátnőmet (már ha a prostikat nem számoljuk...).

Tipp: A molotovok eldobása előtt mentem egy kört a ház körül, lelőttem a mexikóiakat, így az akció közben már nem zavartak.

Szürkeimport – Gray Imports (Nehézség: közepes)
Megint megtaláltak a zsaruk egy feladattal: egy oroszt kellett kifüstölnöm a dokkoknál. A robbanó hordókat kihasználva utat vágtam a raktárházban, a lépcső alól fölvettem az AK-t, és beleengedtem néhány tárat az oroszba. Golyóálló mellény ide vagy oda, nem sok esélye volt elérnie a járművét.
Tipp: Az ajtón kívülről is lelőhettem a célszemélyt, ekkor nem kell hosszasan szaladgálni utána.

Vadászat – Doberman (Nehézség: közepes)
Elmentem a fegyverboltba (később visszajöttem, és megtanultam két fegyverrel lőni egyszerre), majd a Glen Parkba. Leszedtem a szemem elé kerülő Ballas fickókat, ezzel kirobbantva egy hosszú, többlépcsős bandaháborút. Miután a miénk lett a terület, elintéztem a menekülni próbáló dílert is.
Tipp: A hullámokban támadó bandatagokat egyszerűbb autóval elgázolni.

Los Sepulcros (Nehézség: közepes)
Magam köré gyűjtöttem néhány srácot, és elmentünk a temetőhöz. A tűzharcban az ellenség elhullott, mi meg felkeltettük a rendőrség figyelmét, így kísérettel érkeztünk haza.
Tipp: Vetődés, lövés, sírkövek és fák fedezékként használata a temetői harc sikerének kulcsa.

Családegyesítés – Reuniting the Families (Nehézség: közepes)
Békekötési találkozóra hívtak minket, de helyettük a zsaruk csapdájába futottunk. Smoke és Ryder magunkra hagyott minket, így egyedül kellett megmentenem Sweet alfelét. A kötélen ereszkedő kommandósokig nem is volt gond, a helit is megsoroztam AK-val, de az utcán bekeményedett a szitu. A végén alaposan megnyirbáltuk a rendőrség létszámát.
Tipp: A motelben lassan, görnyedve araszoltam előre, így szinte karcolások nélkül úsztam meg a kalandot. Az autóban a felkapaszkodó motoros rendőrökkel kellett vigyázni.

A zöld szablya – Green Sabre (Nehézség: közepes)
Cesar felhívott, hogy valami fontosat mutatna. Bíztam benne, találkoztam vele, de amit ott láttam, attól felfordult a gyomrom. Becsaptak, elárultak... ráadásul a legjobb barátaim! Akkor belém villant: Sweet is bajban van! Őrült sebességgel száguldottam át a városon, és még idejében érkeztem, hogy megmenthessem a megsebesült bratyót. A dolognak a rendőrség érkezése

vetett véget. Sweet kórházba került, engem meg Tenpennyék vittek magukkal. Elvittek az isten háta mögé, elvették a fegyvereimet, és csak egy fényképezőgépet adtak.

Tipp: Megérkezésemkor a bátyus még tartotta magát, így először kocsival gázoltam el pár Ballas pribéket. Utána hol az autókat használtam fedezékként, hol újfent bepattantam egybe, és onnan lövöldöztem kifelé.

VIDÉKI KÜLDETÉSEK

A védett tanú – Badlands (Nehézség: könnyű)

A cuccomnak annyi, és Los Santosban sem voltam túl népszerű (az összes területünk odalett, pénz sem folyt be többé, és még a házam környékét is ellenséges bandák uralták), ideje volt hát felfedezni a vidéki környezetet. Tenpennyék figyelmeztetése ellenére bármikor visszatérhettem a városba némi lőszer begyűjtése végett, de én inkább – mivel a pénzem megmaradt – megvettem pár újabb házat, és elindultam a rendőrök által előírt kivégzést végrehajtani. A szövetségiek védett háza előtt leraktam a motort, és a fák között hátulra lopakodtam, majd amikor mind a négy őr elöl volt, a hátsó ajtón bementem, és a pisztolyommal lelőttem a tagot (nem használhattam durvább fegyvert, mert felismerhető fényképet kértek bizonyítékul). A szövetségieket már komolyabb fegyverekkel fogadtam. Végül lefotóztam a hullát, és a képet a megadott helyre vittem.

Tipp: A letámadás taktikája is működött volna itt, ráronthattam volna a kunyhóra, lelőhettem volna a fickót a döbbent ügynökök orra előtt, majd gyors fotó után a motorral leugrathattam volna a hegyről. Határozottan gyorsabb módszer, de beszedtem volna pár golyót...

A tartálykocsi – Tanker Commander (Nehézség: könnyű)

Catalina nagy ötlete, a benzinkút kifosztása nem jött össze, így elkötöttük a tartálykocsit. Mivel életemben nem vezettem még ekkora járművet, szokatlan volt a dolog, főleg hogy üldözőink is akadtak. Miután a naftát leszállítottuk, hazamehettem. Később még négy tankert kötöttem el, és szállítottam le rendben Whittakernek.

Tipp: Ha már ennyi krosszmotor van vidéken, és ilyen nagyok a távolságok, célszerűnek tűnt lerövidíteni az utat, árkon-bokron át.

A nagy kaszálás – Body Harvest (Nehézség: könnyű)

Sokan kergetik az igazságot, én megtaláltam, méghozzá egy szakadt hippi képében. Annak ellenére, hogy Tenpenny mutatott be neki, nem tűnt nagyon gáz alaknak. Elküldött egy farmra, hogy szerezzek neki kombájnt a kábítószer betakarításához. A gazdák nem szívesen váltak meg a gépüktől, így némi harc árán tudtam csak megszerezni. Amikor azonban felmászhattam a fülkébe, már senki nem álhatott az utamba! Ekkortájt tudtam meg, hogy a közelben vezet Smoke drogterjesztési útvonala, valamint Catalina is hívott, hogy látni akar.

Tipp: A farmra egyetlen lövés nélkül, balról kerülve is bejuthattam volna, kifelé menet már úgy sincs senki, aki megállíthatna.

Esélytelenül – Against All Odds (Nehézség: közepes)

Maradt még három kirámolandó hely Catalina listáján (a lökött tyúk közölte, hogy belém van esve): a fogadóirodával kezdtük. Bent dobtam némi plasztikot a széf szobájának ajtajára, majd magára a széfre is, és a biztonságos távolból felrobbantottam. A visszaút nem volt leányálom, a négycsillagos körözés lelkessé tette üldözőinket. Szerencsére Dillimore-ban ismertem egy festőműhelyt...

Tipp: Dél felé néző orral parkoltam le a fogadóiroda előtt, így rögtön a műhely felé vehettem az irányt. Választhattam volna a nyílegyenes utat, vissza Catalina házához, akkor földutakon kellett volna menni, ami a sheriff terepjáróinak kényelmesebb terep, de a SWAT egységek azonnal elakadnak rajta.

A kiskocsma – Local Liquor Store (Nehézség: közepes)
A következő helyszín a helyi italbolt, lett volna, de elkéstünk: néhány idióta az orrunk előtt rámolta ki a helyet. Catalina leszedte az egyiket, így felpattanhattunk a gazdátlanná vált quadra, és a nyomukba eredhettünk. Miután elkaptuk mindhármat, visszamentünk összeszedni az elszórt pénzes táskákat. Catalina érzései apadnak, már csak barátnak akar...
Tipp: Bár hamar utolértem őket, jó volt tudni, hogy akár a városszéli kalyibájukig is üldözhettem volna a gazfickókat. Ugyan összeszedtem egy körözési szintet, de ezeken a hegyi ösvényeken nem járnak rendőrök.

A kisvárosi bank – Small Town Bank (Nehézség: könnyű)
Irány az utolsó helyszín, Palomino Creek, ahol a bank biztonsági őrét lelőttem, miután a riasztó hangjára feltámadt a harci kedve. A három ATM szétverése/szétlövése után a hátsó sikátorba szaladtunk, egyenesen egy vagon rendőr karjaiba. Miután két rendőrségi motort zsákmányoltunk, megpróbáltuk lerázni a zsernyákokat. Catalinát elkapták, nekem kellett kiszabadítani. Ennek ellenére közölte, hogy szakít velem.
Tipp: Az ATM-ek két, külön lerombolható részből állnak. A motorok megszerzése után különválva haladtunk, megosztva üldözőink erejét.

Wu Zi Mu (Nehézség: közepes)
Újabb arcokat ismertem meg, egy szimpla autóversenyen.
Tipp: Sok időt megtakarítottam, amikor a hajtűkanyarokat levágtam a földúton.

Viszlát drágám! – Farewell, My Love... (Nehézség: közepes)
Ugyanaz a verseny, csak most fordított irányban, ráadásul Catalina és új, hallgatag pasija ült a többi autó volánja mögé. Az új srác nem rossz, de még kell pár év, mire megtanulja a vezetés minden csínját-bínját.
Tipp: A legtöbb esetben a következő szakasz jelzésének irányában nyílegyenesen rövidíthettem.

Megyünk San Fierróba? – Are you Going to San Fierro? (Nehézség: közepes)
Miután átautóztam a fél megyét Truth farmjáig, épp időben érkeztem, hogy segítsek neki felgyújtani a kábszerültetvényt. A legtávolabbi sorral kezdtem, mert tudtam, hogy a lángszóróban nincs elég nafta egyszerre felgyújtani mindent. Amint végeztünk, megjelent a egy helikopter, de Truth minden eshetőségre felkészülve légvédelmi rakétát is tartott otthon. A heli egy idő után egyhelyben lebegett, kitűnő célpontot nyújtva.
Tipp: Az Anyahajót (Truth autója) leggyorsabban a ház mögötti réten át indulva, a vasúti síneken juttathattam el San Fierróba.

SAN FIERRO KÜLDETÉSEK

Parkolj és utazz! – 555 We Tip (Nehézség: könnyű)
Végre feladat adódott, elmentem a Vank Hoff Hotelhez, majd követtem a parkolófiút a garázsba, és elvettem az egyenruháját. Megvártam a hadügyes fickó autóját, hazafurikáztam vele a saját garázsomhoz, majd a bizonyítékok elrejtése után visszatéptem a hotel parkolójába (persze karcolás nélkül, különben gyanút fogtak volna). Mire a parkolófiú jött az autóért, már az utcáról hívtam a zsarukat. Később visszatértem a hotelhez, és végrehajtottam pár parkolást, így újabb állandó pénzbevételhez jutottam.

Rombolás – Deconstruction (Nehézség: könnyű)
A munkások zaklatták Kendlt, átmentem hát hozzájuk egy kis csevejre. Masszív lövésekkel adtam nyomatékot nemtetszésemnek. Egyik dózerüket lenyúlva pillanatok alatt leromboltam szánalmas viskóikat, majd a művezetőt a potytyantós WC-vel együtt egy gödörbe helyeztem. Hogy az erre tévedő gyerekeket megóvjam a lyukba eséstől, a gödröt friss betonnal kiöntöttem. A munkások azóta nem zaklatták Kendlt...
Tipp: A robbanó hordókat már messziről szétlőhetjük, így nem kell annyira vigyáznunk a dózeres manővereknél.

Paparazzi – Photo Opportunity (Nehézség: könnyű)
Régen nem mozdultam ki a városból, így kapva kaptam az alkalmon, amikor Cesar hívott, hogy buli van készülőben. Felvettem Blueberryben, majd elmentünk Angel Pine-ba. A tetőre mászva remek rálátásom nyílt a találkozóra érkező alvilági fejesek lefotózásához.
Tipp: A hosszú utazások alatt bebizonyosodott, hogy San Andreas rendőrei nem használnak traffipaxot.

Jizzy (Nehézség: közepes)
Telepakoltam minden zsebemet lőszerrel, és elmentem a Gant híd alatti klubba, Jizzy B-nek bemutatkozni. A stricikirály adott egy autót, és néhány megbízást, amiben a lányait kellett fuvarozni, megvédeni, illetve megbüntetni, amikor egyikük ki akart lépni a bizniszből. A testőrök terepjáróját hamar felrobbantottam, a limuzin sofőrje viszont nagy igyekezésbe fogott, eltartott, mire bebüntettem. A rendőrök elől az egyik biztonsági házban húztam meg magam.
Tipp: Létezett volna egy rövidebb megoldás is, a limuzin kezdeti lassú, gyanútlan tempóját kihasználva elévághattam volna, és rakétavetővel tehettem volna pontot a feladat végére.

T-Bone Mendez (Nehézség: közepes)
A klubból ezúttal egy rablás megakadályozásához küldtek, ahol motoros üldözés vette kezde-

tét. Az elsőket hamar utolértem, és visszavettem tőlük a táskákat, de sietnem kellett, mert öt perc elteltével a megmaradtak elindultak egy találkapontra, és ha bármelyikük odaért volna, buktam volna a megbízást.

Tipp: Először lövöldöztem a menekülőkre, aztán rájöttem, hogy csak melléjük kell hajtanom, és elragadni a csomagokat.

Mike Toreno (Nehézség: közepes)

Megint meg kellett mentenem valakit, elmentem hát a reptérre. A fickók gázolással történő likvidálása ismét remekül bevált. Miután Toreno kiszabadult, szétlőttem a furgont, és a limóval visszatűztem. A rendőri kíséret csak az autófestő műhelyig jelentett gondot.

Tipp: A furgon kiiktatását felgyorsítottam egyetlen rakétalövés idejére. A visszaúton a síneken kikerültem a legtöbb rendőrautót.

A kísérő - Outrider (Nehézség: közepes)

Elmentem a furgonhoz, ott átszálltam a krosszmotorra, miután begyűjtöttem a rakétavetőt és a mesterlövészpuskát. Egyszemélyes kíséretként előrementem az első blokádig, és ott egyetlen - a középső verdára leadott - lövéssel kiiktattam a három autót, majd leszedegettem a túlélőket. Ezt megismételtem a második és a harmadik blokádnál is, külön figyelve az ablakokban és a tetőn megbújó fickókra, majd meggyőződtem róla, hogy a furgon célba ért. Viszszafelé a zsaruk már kerestek, így átfestettem a kocsit.

Tipp: A visszaúton lecseréltem a sérülékeny motort egy masszívabb kocsira, és egyből a mentési pontra hajtottam, így a zsaruknak még megérkezni sem volt idejük.

Csiganyom - Snail Trail (Nehézség: könnyű)

A zsaruk visszatértek, és elpanaszolták, hogy egy helyi újságíró szaglászik utánuk, és ma készül átvonatozni Los Santosba, hogy találkozzon az informátorával. Naná, hogy nekem kellett elintéznem mindkettejüket. Átszaladtam az építkezésre, a betoncsőben elrejtett mesterlövészpuskáért, majd gyors sprint következett a pályaudvarra érkező vonathoz. A falnak támasztott motoron üldözőbe vettem a szerelvényt, vigyázva a szemből érkező vonatokra. Az első állomásnál a célpontom kiszállt; megvártam míg felmegy a lépcsőn, és taxiba száll - csak ekkor indultam utána, és követtem tisztes távolságból. Amikor kiszállt a taxiból, simán leszedtem mindkét célpontot. Végül volt még egy hosszú utam, vissza San Fierróba.

Tipp: Még az állomásra érkezés előtt megelőztem a vonatot, így a célpontok előtt feljöttem az aluljáróból, és elbújtam egy közeli ház udvarán. A piros lámpáknál megállt a taxi, ott figyelnem kellett, nehogy kiszúrjanak.

Jéghideg hirig - Ice Cold Killa (Nehézség: könnyű)

Este elindultam, hogy lezárjam közös ügyeinket Jizzyvel. Cesar kölcsönadta kedvenc hangtompítósát, de ő még nem ismer engem igazán... Motorral mentem, amit a parkolóban hagytam, majd felszaladtam az építkezés állványzatán, és onnan leugrottam a klub tetejére. Itt belopakodhattam volna Jizzyhez, de én inkább leugrottam az emeletről, és mielőtt az őrök felocsúdhattak volna, befutottam hozzá. A bájcsevej után a menekülő Jizzy limuzinját megsoroztam a motorról, majd elvettem a telefonját.

Tipp: Még egyszerűbbé tehettem volna a hajszát, ha még megérkezésemkor kilövöm Jizzy limójának kerekeit.

A 69-es móló - Pier 69 (Nehézség: közepes)

Eljött a bosszú ideje: felmentem a tetőre Cesar mellé. Távcsövessel lekapcsoltunk pár fickót a szemben lévő ház tetejéről, majd befutottunk a mólóra. Toreno meglátott minket a helikopteréről, de rá majd később lesz gondom... Kitakarítottuk a mólót, majd kilyuggattuk T-Bone fejét. Ryder érezte a vesztét, de azért megpróbálta a lehetetlent: elmenekülni előlem. Csónakom hamar utolérte az övét, így néhány sorozat után Rydert végleg kivontam az egyenletből.

Tipp: Megtehettem volna, hogy még a partról, a távcsövessel lövöm le Rydert, megspórolva az

egész csónakos üldözést – de akkor nem láthattam volna a rémületet az arcán…

Toreno utolsó repülése – Toreno's Last Flight (Nehézség: nehéz)
Elmentem a belvárosba, a megadott helyre, és felmásztam a helikopter-leszállóra. Lelőttem az őröket, majd a rendőrségtől kísérve követtem, és meg is előztem a helikoptert, miután kitaláltam, hogy dél felé repül. Bevártam, és néhány rakétával végleg kiiktattam egy újabb zavaró elemet.

Tipp: Számos módon egyszerűsíthettem volna ezt a feladatot, kezdve azzal, hogy csak a leszálló platformon álló őrt lövöm le, amitől a rendőrök még nem kezdenek el üldözni, egészen addig, hogy felszállás után közvetlenül, mindenféle üldözés nélkül szétrobbantom a helikoptert. Na de akkor hol maradt volna a móka?

A találka – Mountain Cloud Boys (Nehézség: közepes)
Meglátogattam ázsiai cimborámat, aki megkért, hogy kísérjem el egy találkozóra. Az ügylet úgy alakult, ahogy vártam: kisvártatva heves tűzharc alakult ki. A leszámolás után kocsiba vágtuk magunkat, és amíg én úgy forgattam a taligát, hogy Woozie könnyedén tudjon célozni, ő felrobbantotta a két, minket üldöző járgányt.
Tipp: Mivel volt nálam pár rakéta, a sikátorbéli lövöldözést igen gyorsan és hathatósan fejeztem be.

Ran Fa Li (Nehézség: könnyű)
Kimentem egy autóért a reptérre, majd – óvatosan, vigyázva rá – elvittem egy parti garázsba. Közben többször próbálták megállítani, hol torlaszul elém álló autókkal, hol fegyveres üldözőkkel.
Tipp: Az elénk álló teherautóknál bátran odapasszíroztam autómat a falhoz, még így is kevesebb sérülést szedett össze, mintha leálltam volna harcolni. A motorosok érkezése előtt kiszálltam, és puskával lőttem őket, így az autó nem sérült.

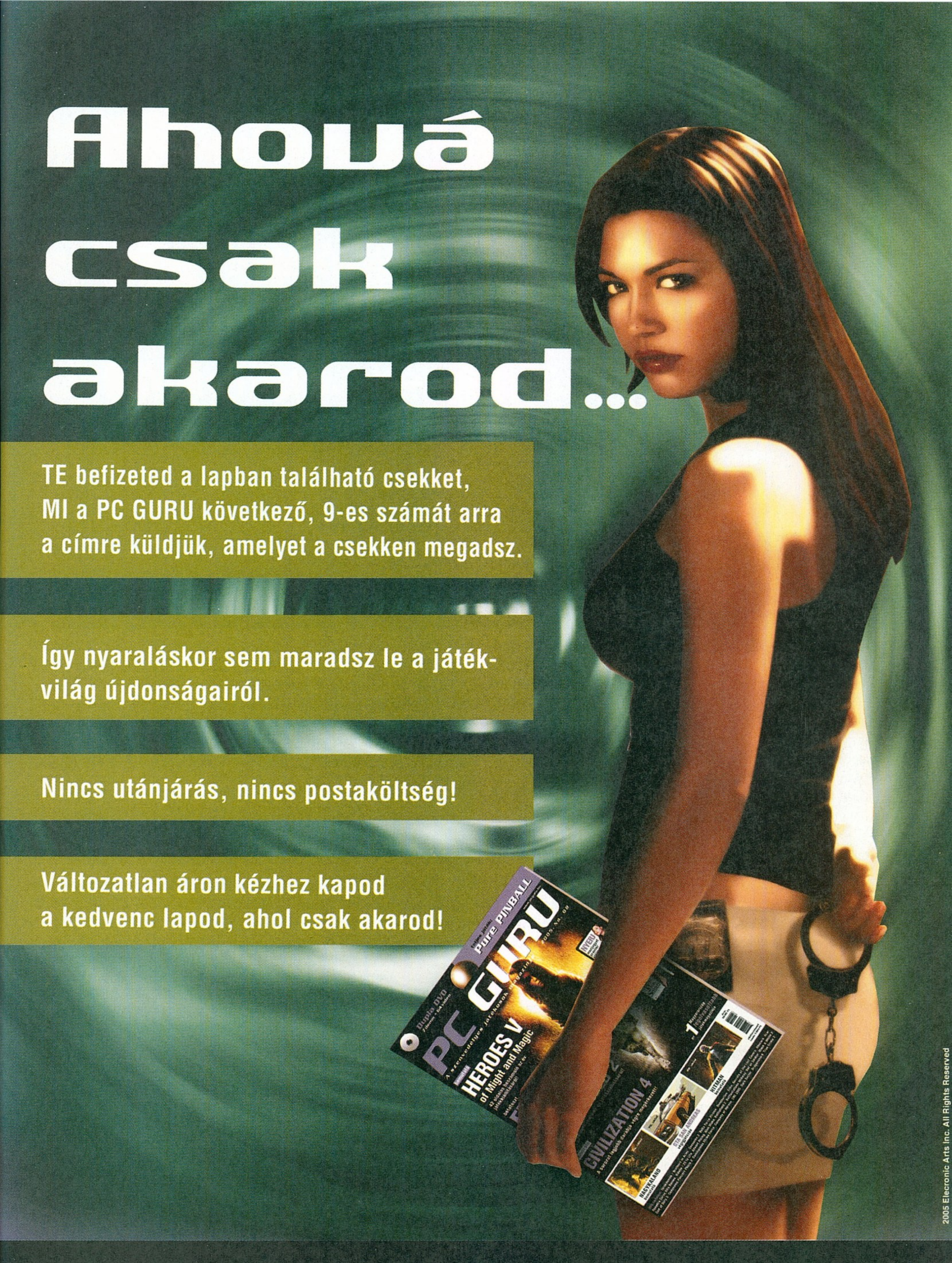
Csali – Lure (Nehézség: nehéz)
Érdekes versenynek néztem elébe. A rám váró terepjáróval el kellett mennem vidékre, ahol abból állt a viadal, hogy nem időre kellett teljesítenem a távot, hanem csak egyszerűen el kellett jutnom a kocsival a célig.
Tipp: Az elején bevállalósan, kamikaze módon hajtottam, így sikerült lehagynom a fegyvereseket, utána már csak a vezetésre kellett koncentrálnom. Terepjáróhoz méltón, nyílegyenesen, árkon-bokron át mehettem a szakaszt jelző pontok felé.

Búvár Kund – Amphibious Assault (Nehézség: könnyű)
Miután kiderült, hogy Woozie nem tud úszni, nekem kellett beúsznom a tankerhoz. A víz alatt nem vettek észre, amikor meg feljöttem levegőért, mozdulatlan maradtam, így észrevétlenül értem el a hajót. A hajón lopakodnom kellett, és a késemet vagy hangtompítós fegyveremet használva intéztem el az őröket.
Tipp: Átmehettem volna Rambóba, félretéve mindenféle lopakodást, és a felszínen végiggyorsozva úszhattam volna el a hajóhoz, bevállalva pár lövést, majd folytathattam volna az ámokfutást a hajó fedélzetén is. De hát nem ráérek…?

Da Nang Thang (Nehézség: közepes)
Egy helikopter lövészeként indultam a Da Nang Thang banda konténerhajójának, leszedtem pár fickót, ám egy rakéta túl gyorsan jött, így lezuhantunk. Az összes fegyverem elúszott, így egy szál késsel kellett végigsasszéznom a konténerek között. A raktérben kiszabadítottam a foglyokat, majd visszamásztam a konténereken, fel a hídra, aztán a kapitány kiiktatása után vissza, le a csónakhoz.
Tipp: Mivel a feladat nem volt időhöz kötve, ki is úszhattam volna a partra, hogy teljes fegyverzetben jöjjek vissza a fedélzetre…

Yay Ka-Boom-Boom (Nehézség: közepes)
Mielőtt elhagytam volna San Fierrot, meglátogattam néhány régi ismerős gyárát. A bombával megpakolt autóval a kapuhoz hajtottam, és elgázoltam az őröket. A többi arc kinyittatta a kaput, amin be tudtam jutni a területre. A túlsó oldalon található épület hátsó részében parkoltam le a kocsit, majd a fegyveresekkel mit sem törődve, ész nélkül rohantam ki a raktárból, mielőtt az a levegőbe repült volna. Az udvaron átküzdöttem magam az őrökön, ám a bejáratot egy frissen érkezett autó mögött bezárták. Elfoglaltam hát a kocsit, és az ugratón keresztül áthajtottam a kerítés felett. Ekkor egy ismeretlen hívott a mobilomon, és a sivatagba invitált…

A végigjátszást a jövő havi PC Guruban folytatjuk!



Amennyiben a csekket 2005. július 15-ig befizeted a következő PC GURU-t a megjelenéssel egyidőben, ajánlott küldeményként postázzuk! Kérjük, a csekket nyomtatott nagybetűkkel töltsd ki. Akciónk csak Magyarország területére érvényes.

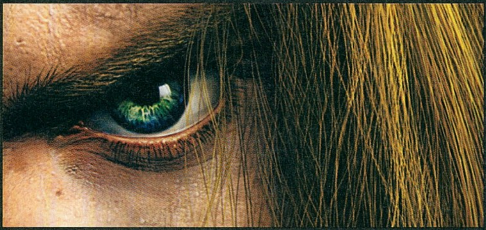
Allen Adham

Az aranycsináló

írta · Hancu

Sokan kértétek már, hogy legyen szó a játékfejlesztő-világ legfontosabb embereit bemutató sorozatunkban a Blizzard csapatának kulcsfiguráiról. Sokáig megpróbáltunk ellenállni, hiszen a Blizzard csodája éppen az, hogy nincsenek sztárok, pótolhatatlan kulcsfigurák, csak egy példátlan módon összetartó és kreatív csapat. De az olvasó szava szent: most bemutatjuk a világhírű kaliforniai stúdió alapítóját, az egyenlők között is még egyenlőbbet, akinek a kezei között minden arannyá válik.

A világ vezető PC-s játékfejlesztő cégének egyik agytrösztje



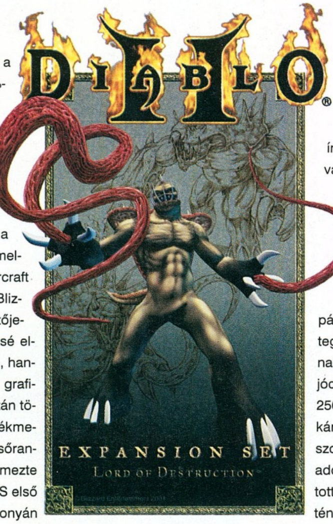
Allen Adham 1965-ben született Los Angelesben. Ahogy azt szinte az összes nagyjából ilyen korú játékfejlesztő-legendánál láttuk, Allen is a középiskola alatt kötelezte el magát a játékok mellett, az Apple II számítógépe mellett töltött évek során. Már 14 évesen (!) állandóan a Boone Corporation nevű cégben dolgozó, akkor 18-19 éves haverjaival (bizonyos Brian Fargo és társai) lógott, és tanulta tőlük a programozás fortélyait. Amikor '83-ban a Boone csődbe ment, és Fargo három társával megalapította a kizárólag játékfejlesztéssel foglalkozó Interplay stúdiót, az éppen az érettségi után levő Allen súlyos dilemma elé került: egyetem vagy játékok? Allen – főként a szülei nyomására – megpróbált úgy dönteni, hogy a kecske is jóllakjon, és a káposzta is megmaradjon: a UCLA egyetemre ment programozást tanulni, a nyarakat pedig az Interplaynek való külsős bedolgozással töltötte, először egyedül, később az egyetemen szerzett, hozzá hasonlóan játékőrült cimboráival. Így vett részt a Mind Shadow (korai szöveges kalandjáték), a Battle Chess (óriási sikerű sakkjáték, a korhoz képest remek, animált 3D figurákkal), a Demon's Forge (fantasy kaland) és a Gunslinger (vadnyugati akciójáték) fejlesztésében – utóbbi kettőben vezető programozói szinten.

A diploma után, '91 februárjában Allen két volt évfolyamtársával, Frank Pearce-szel és Mike Maorhaime-mel megalapította a Sylicon & Synapse fejlesztőcéget, amit később a Chaos Studios, majd '94-ben a végleges, Blizzard Entertainment névre kereszteltek át. (A Blizzard név eredete roppant tudományos: Allen csukott szemmel felütött egy szótárat, és rámutatott egy szóra...) Az Interplayjel ápolt baráti kapcsolatnak hála Allen hamar szerzett munkát a csapatnak: az Interplay sikerjátékainak különféle átirataival szerezte meg a csapat az önálló fejlesztéshez szükséges rutint. Többek között a Battle Chess C64-es és Windowsos, a Battle Chess 2 és a Lord of the Rings Amigás, és a Shanghai Windowsos verzióját készítette az Irvine városában letelepedett társaság.

„A Blizzard titka az, hogy a cég minden pozíciójában, a titkárnőtől a vezérigazgatóig fanatikus, szenvedélyes játékosok ülnek. Így minden stratégiai döntésünket úgy tudjuk meghozni, hogy a játékosok szemével látjuk a körülményeket, és senkit nem kell külön győzködni a „nem sok pénzt akarunk csinálni, hanem jó játékokat" alapelv helyénvalóságáról. Ebből adódik, hogy ha a játék állapota úgy kívánja, szemrebbenés nélkül halasztjuk el a megjelenését pár hónappal..."

Az első szárnypróbálgatások

A konverziókkal a Blizzard hamarosan stabil anyagi helyzetet teremtett magának, és hírnevet is szerzett a szakmában (ma már nevetésre ingerlő, de akkoriban még nem elsősorban a minőséggel, hanem a határidők korrekt betartásával társították leggyakrabban a Blizzard nevet...), így a csapat megpróbálkozhatott az első saját ötleten alapuló játékai elkészítésével. '93-ban a csapat mindjárt két bombasikerrel jelentkezett: a Rock & Roll Racing című agresszív autóverseny (csak SNES-re készült el), és a Lost Vikings (a Lemmings által inspirált logikai-ügyességi játék három vidám viking fickóval a főszerepben) remek kritikáknak és hatalmas kereskedelmi sikernek örvendett. A következő évben debütáló Blackthrone című, Prince of Persia-szerű akciójáték végleg a játékfejlesztők nagypályás ligájába emelte a Blizzardot. Ez szemet szúrt a Davidson & Associates nevű befektetési cégnek is, ami '94-ben közel 10 millió dollárért felvásárolta a Blizzardot. Allenék számára akkor ez irtózatos nagy pénz volt – de ha előre látják, hogy mi következik ezután (vagy hogy ma csak a World of Warcraft előfizetői ennek a két és félszeresét adják össze havonta...), biztosan nem mennek bele az álomüzletbe... Davidsonékat hamarosan felvásárolta a CUC International nevű, még nagyobb befektető, amit néhány cégfúzió nyomán, Cendant néven igazi gigavállalattá vált. A Cendant világraszóló sikkasztási-könyvelési-adócsalási botrányba keveredett, amivel a részvényárfolyamát hat hónap leforgása alatt az ötödére faragta le – így a Blizzardot olcsón vehette meg a francia Havas Interactive, amit aztán szőröstül-bőröstül bekebelezett a



Vivendi. Jelenleg tehát a Blizzard a Vivendi 100%-os tulajdonában van.

De térjünk vissza '93-ba, amikor Allenék elkezdték tervezgetni azt a játékot, ami végképp a legnagyobbak közé emelte a Blizzardot. A Warcraft már magán viselte a Blizzard későbbi ismertetőjegyeit. Technikailag kissé elmaradott, de stílusban, hangulatban mindent ütő grafika; kölcsönvett, de aztán tökéletesre csiszolt játékmenet; remek sztori és elsőrangú pályatervezés jellemezte a legendás fantasy RTS első részét. A '95 karácsonyán megjelent folytatás, a Tides of Darkness a négyzetre emelte a fantasztikus hangulatot, és elsősorban a 8-fős multiplayer csatáival írta be magát a játéktörténelembe.

Orkok az űrben?

A két Warcraft után a csapat kezdett kicsit beleunni a fantasy klisékbe, és elhatározták, hogy váltanak: a műfaj maradt RTS, de a környezet sci-fi lett. A sajtótól a kissé gúnyos „Orkok az űrben" becenevet kapott projekt mellett, '96 végén még egy nagy fába belevágta a fejszéjét Allen és csapata: a Warcraft világát jobban bemutató, a hősöket a játékoshoz közelebb hozó rajzfilmszerű kalandjáték készítésébe kezdtek. Mivel a Blizzard csapata a készülő Starcraft mellett nem tudta még ezt a projektet is bevállalni, Allen a sztori megírásához Steve Meretzkyt, a kalandjátékok egyik ősatyját szerződtette le, és az orosz Animation Magic céggel szövetkezett az új játék megrajzolására. Mint utóbb kiderült, ez alapvető hiba volt: Kalifornia és Szentpétervár között enyhén szólva is akadozott a kommunikáció, a program másfél évnyi munka után sem állt sehogy – '98 májusában a Warcraft Adventures lett a Blizzard történetének első leállított fejlesztése...

A Starcraft fejlesztése körül sem ment minden rendben, a játékot többször át kellett írni az alapoktól – ekkor vált igazi Blizzard-sajátossággá a játékaik állandó késése. A játék '98 tavaszán jelent meg végül, és minden más RTS-t lemosott a pályáról; sokan máig kategóriája legjobb játékának tartják. A technikailag jócskán elmaradott, 2D-s, 256 színű grafikáért bőven kárpótolt a tökéletesre csiszolt játékegyensúly, és az addig RTS-ekben nem látott módon kidolgozott történet.

A Starcraft befejezése után a cég már olyan méreteket kezdett ölteni, hogy az alapító trió kénytelen volt felosztani egymás között a vezetői teendőket. A főnöki ambíciókat nemigen tápláló, csendes Frank beült az alkalmazottak közé egyszerű programozónak, Mike lett a cég elnöke, az üzleti ügyek legfőbb irányítója, Adham pedig a játékfejlesztések vezetője. A Starcraft 1998 legnagyobb sikerű PC-s játéka lett, három hónap alatt érte el az egymilliós eladott példányszámot; ma az eladási mutató (a novemberben megjelent Brood War kiegészítővel együtt) jócskán 6 millió felett jár! A siker új lökést adott a '97 januárjában beindított ingyenes online játékszerverpark, a Battle.net népszerűségének (ma 12 millió aktív játékossal büszkélkedik), a játék animációinak kedvéért létrehozott Blizzard Cinematics csapat pedig a Stacrfat mozijaival azonnal legendává vált.

„...Ilyenkor persze a játékosok dühösek, de amikor végül megjelenik a játék, olyan formában, ahogy megálmodtuk, belátják, hogy hosszú távon mégiscsak megérte a várakozás." – Allen Adham

A világ tetején

A Stacraft után ismét váltás következett: vissza a régi bevált Warcraft-szériához – ám ezúttal kicsit más megközelítésben. A sorozat harmadik részét egyedi RTS-RPG keveréknek tervezték, de a fejlesztés évei alatt lassan lekoptak róla a szerepjáték-elemek, míg a megjelenésekor végül csak a hősök szerepeltetése, és a kidolgozott sztori emlékeztetett arra, hogy minek is indult. Ennek ellenére a játék ismét csak remek lett, és túlszárnyalta elődei sikerét (a Frozen Throne kiegészítővel együtt közel 5 milliót adtak el belőle, míg az első két részből kiegészítőstül összesen „csak" 4 milliót).

Miközben a Blizzard tovább növekedett, és új projekteket (World of Warcraft, Starcraft Ghost) jelentett be, 2004 januárjában Allen az egész játékvilág őszinte megdöbbenésére bejelentette, hogy 13 éves sikersorozat, és 35 millió eladott játék után kilép a Blizzardtól, és hátat fordít a játékiparnak. Elmondása szerint kicsit nyugalmasabb munkára vágyott a majd másfél évtizedes pörgés után, és ezt egy pénzügyi tanácsadó cégnél találta meg. A World of Warcraft világraszóló sikerét így az egykori cégalapító már csak külső szemlélőként (és persze aktív játékosként!) figyelhette. Csak remélni tudjuk, hogy a pihenő átmeneti, és Allen előbb-utóbb visszatér sikerei színhelyére...

A „másik" Blizzard

Allen '93 augusztusában ismerkedett össze egy frissen alakult kaliforniai fejlesztőstúdió, a Condor tagjaival: David Brevikkel, és a Schaefer-testvérekkel, Maxszel és Erich-kel. A kirobbanóan tehetséges csapat a Joint League Task Force című képregény-szuperhősös verekedős játék Sega Genesis verzióját készítette Allenék eredeti Super Nintendo változata alapján. A két csapat olyan jól megvolt egymással, és Allen olyan nagy lehetőségeket látott a Condor-társaságban, hogy néhány év múlva, '96 februárjában felvásárolta, és Blizzard North néven a csapatához csatolta a San Mateo-i stúdiót.

A North máig különálló csapatot alkot a Blizzardon belül: ők készítették a teljes Diablo-sorozatot (kivéve az első rész küldetéslemezét, a Hellfire-t; az a Sierra egyik belső stúdiója, a Synergistic Software munkája). 2003 végén tömeges elvándorlás indult meg a csapatból, tíz hónap alatt 30 fejlesztő hagyta el a céget, köztük az alapítók. A Blizzard a vérveszteség miatt kénytelen volt leállíttatni a North csapat egyik projektjét, és az összes maradék embert a másik, immár 4 éve (!) titokban készülő játékra ráállítani...

kinek mi ugrik be először arról a szóról, hogy warez? A kiadók menedzsereinek többsége valószínűleg vérben forgó szemekkel rántja elő az asztalfiókból a lefűrészelt csövű sörétes puskát, míg a hazai játékosok többségének az illegálisan másolt játék a mindennapi élet része. Egyesek boszorkányüldözést szorgalmaznak a másolt játékok ellen, mások még könnyebben elérhetővé tennék a warezt. Egy biztos: a jelenség kiirthatatlan. E havi Gondolatébresztőnkben kicsit mélyebbre ásunk a témában, megpróbáljuk felkutatni a jelenség hátrányait, és az előnyös oldalait is. Előre leszögezem, hogy senkit sem kívánunk befolyásolni, egyik irányban sem – egyébként pedig mindenki döntsön a lelkiismerete és pénztárcája szerint (még csak nem is feltétlenül ebben a sorrendben).

Warez-körkép

A jelenlegi világpiac egyes részein rendkívül eltérő hangsúlyt kap az illegális másolatok jelenléte. Egyes területeken nem is létezik – gondolunk itt elsősorban Japánra. Japánban a videojáték (úgy a konzol, mint a játékterem) a kultúra része, így itt a warez gyakorlatilag nem tényező. Más régiók (például Kína, hogy ne menjünk messzire) rendkívüli módon átitatottak az illegális másolatokkal. Kínai kiadók becslései szerint egy jól fogyó, sikeres játék mindössze 60-80 ezer példányban talál gazdára a Föld legnépesebb országában. A milliárdos lakosságra vetítve ezt a statisztikát, nem éppen hízelgő képet kapunk, még ha beleszámoljuk az ország szegényebb szegleteit is, ahol az áram és a telefon sem szerves része a mindennapoknak.

Közelebbi környezetünkben is meglehetősen vegyes az összkép. Míg Ukrajnában, Romániában és Oroszországban virágzik a feketepiac (ezeken a helyeken például a Half-Life 2 kiszivárgott forráskódjából házilag összetákolt játékot is árulták teljes játékként, minőségi, dobozos kiadásban!), más szomszédjaink jelentős előrehaladást értek el. Csehországban például olyan szinten „kifehéredett" a játékpiac, hogy az illegális másolatok problémáival foglalkozó jelentések újabban már a nyugati államokhoz sorolják ezt az országot – legalábbis az alacsony warezolás tekintetében mindenképpen.

Olcsó játék...

Véleményem szerint egy piac, és vásárlóinak érettsége (vásárlói morálja, ha úgy tetszik) úgy mérhető le legjobban, ha megszemléljük a budget kategóriás játékok piacát. Ezt a játékstílust és piacot szokás lenézni az egyszeri játékosok és a fejlesztők körében egyaránt – roppant botor módon! A félreértések elkerülés végett: budget (vagy value) játéknak nemcsak az olcsón árult régebbi játékokat nevezzük, hanem azokat is, amiket direkt csökkentett, a 3-5 évvel ezelőtti színvonalhoz igazítva készítenek. A csomagolás változatlan, a játékélmény is, egyszerűen azon spórolnak a fejlesztők, ami a produkciós költségeket hihetetlen módon meglöki: fejlett grafika, AI. Kicsiny hazánkban például az Invictus (az Insane-nel lettek híresek anno) fejlesztett value kategóriás játékot, a Street Legalt. Ezek a szoftverek többnyire 9,90-19,90 dollár közötti nyitóáron kerülnek boltokba; a piac fontosságát mi sem jelzi jobban, mint hogy olyan nagy kiadóknak is vannak ilyen szoftverekkel foglalkozó leányvállalatai, mint az Activision (a beszédes Activision Value név alatt).

No de mi haszna is van az ilyen játékoknak? Először is az teljesen nyilvánvaló, hogy Magyarországon még egy ideig nem fognak a fellegekben szárnyalni a tizenezer forintos játékok eladásai. Viszont több országot a value kategóriás piaca értékelt fel, több fronton is. Csehországban például nem egy fejlesztő indult el budget kategóriás játékokat fejlesztve, például az Illusion Softworks (Hidden and Dangerous, Mafia, Vietcong). Ezeknek a játékoknak hatalmas előnye, hogy fejlesztésük aránylag rövid ideig tart, és nem igényel sem hatalmas csapatot, sem milliós költségvetést. Ez kulcsfontosságú lehet, ha lelkesedésből dolgozó garázsfejlesztőkről beszélünk. A kész szoftvereket aztán ki lehet adni a helyi piacon. Egy ilyen jól működő gépezet képes eltartani egymagában fejlesztőket; országos, vagy regionális méretű kiadókat emelhet fel, és a nagy multinacionális kiadók számára bizonyíték lehet az adott országban, illetve az ország fejlesztőiben rejlő lehetőségekre. Többek között budget kategóriás játékok kiadásával indult a CD Projekt is, amely ma Közép-Európa egyik legnagyobb kiadója, és mostanában merészkedtek a játékfejlesztés területére, a The Witcher névre hallgató akció-szerepjátékukkal.

StarForce 3

Napjainkban kevés olyan, játékok iránt akár minimálisan is érdeklődő ember van, aki nem ismerné az orosz programozók által kifejlesztett StarForce védelmet. Ez a jelenleg létező leghatékonyabb, játékoknál alkalmazott másolásvédelem (talán csak a Half-Life 2 steames aktiválási rendszere fogható hozzá), feltörése többnyire csak hosszú hónapokkal a megjelenés után sikerül – azonban több árnyoldala is van az alkalmazásának. Még legális változat birtoklása esetén is problémáink adódhatnak különböző CD- és DVD-meghajtókkal, illetve nem éppen kedveli a védelem a CD-emuláló szoftvereket (mint a Daemon Tools). Ennek a védelemnek a hatékonyságáról a szakemberek véleménye megoszlik. Az biztos, hogy eddig egyetlen játék sem lett különösebben sikeres, ami a StarForce-ot használta, bár nagyobb nevű játékok körében még nem tesztelték. Valószínűleg a Splinter Cell legújabb része, a Chaos Theory lesz a vízválasztó. Ez a játék StarForce-t használ, így itt lemérhető, hogy a biztos védelem milyen módon befolyásolja az eladásokat.

Szerezzünk vásárlót!

Mi is az, amivel a többi országban megpróbálják vásárlásra ösztönözni az embereket, de nálunk hiányzik? Nyilván még jó ideig nem álmodhatunk olyan amerikai módiról, amikor sportkocsikat sorsolnak ki a potenciális vásárlók között – be kell érnünk kevesebbel. A legáltalánosabb vásárlócsalogató megoldás az ízléses csomagolás, ami nem igazán dívik hazánkban, ahol többnyire DVD-tokos kiszerelésben érkeznek még a legújabb játékok is (tisztelet a kivételnek). Ugyancsak vonzó lehet az angol nyelvet alacsonyabb szinten (vagy egyáltalán nem) művelők számára a honosított szoftver, amely a teljes magyar szöveg mellett magyar szinkront is tartalmaz. Bár ilyen játékokra volt és van nálunk is példa, sajnos több remek játék minőségét a gyenge szinkron és fordítás igencsak kétessé tette (Gorky 17 például). Bár elsőre furcsának tűnhet, a helyi játékfejlesztő piacra a honosított

játékszoftverek is nagyon jó hatást gyakorolnak! A kiadók többnyire kiadják külsős cégnek a honosítási feladatokat, vagyis házon kívül, többnyire a célországban néznek fejlesztők után, akik ezt meg tudják oldani, aránylag kis költséggel. Nem egy fejlesztő kezdte kicsiben, elég csak a lengyel L'Artot említeni: ők negyven játék honosítása után kezdtek el fejlesztéssel foglalkozni - de magyar példa is van, a Digital Reality műhelyében készült több játék magyarítása (pl. a rettentő mennyiségű szövegéről ismert Heroes 4).

Bármennyire próbálunk mindenféle politikai felhangot távol tartani a Guru hasábjairól, mindenképpen meg kell említenünk a kormányok felelősségét. Sajnos Magyarországon még mindig egészen lehetetlen mértékű adók terhelik a játékszoftvereket, s ezek természetesen nem könnyítik meg a beszerzésüket. Úgy látszik, némely téren még nem jutottak el oda emberek, hogy felismerjék: esetenként a „többet kevesebbért" jó taktika lehet. Ennek a csapdának a kikerülésére találtak ki élelmes szomszédaink (főként Csehországban, Szlovákiában és Lengyelországban népszerű ez a megoldást) egy alternatív terjesztési megoldást. Náluk is magas adók sújtják a szoftvereket, viszont jóval kevesebb a sajtótermékeket. Így válhatott a hagyományos terjesztés részévé az újság: a játékmagazinok különleges kiadásai mellé teljes árú játékokat csomagolnak. Az így felturbózott lap ugyan jóval többe kerül, mint egy egyszerű magazin, azonban jócskán alatta marad a játék boltí árának. Hogy mást ne említsünk, legutóbb a nagy sikereket arató Painkillert lehetett így megvásárolni Lengyelországban, azonban sajnos a dobozos csomagolást nélkülözni kell érthető okoknál fogva. (Kaptunk is hideget-meleget a Guru aktuális teljes játékát a Painkillerhez hasonlító olvasóktól - akik a lengyel magazin árát elfelejtették belekalkulálni a hasonlítgatásba...)

A warez jó?

Ejtsünk néhány szót a warez árnyaltabb oldalairól is. Többen mély meggyőződéssel állítják, hogy az illegális másolatok egyfajta demóként foghatók fel, így a warez gyakorlatilag reklám a fejlesztőnek, tehát hasznos jelenség. Akármennyire is nyakatekert az érvelés, bizony lehet valami a dologban. Először is manapság, amikor a játékipar egyik legsúlyosabb problémája lett a meredeken emelkedő fejlesztési költség, több fejlesztő a termékéhez egyáltalán nem készít demót, vagy csak jókora késéssel, hónapokkal a játék kiadása után (egy játszható demó összerakása ugyanis meglepően sok munkával és kiadással jár). Emellett nem lehet nem észrevenni azt az apró tényt, hogy a napjaink legmegbízhatóbb másolásvédelmével, a StarForce 3-mal felvértezett játékok egyike sem lett kiemelkedően sikeres. Márpedig a listában igencsak minőségi játékok nevei is találhatók, mint például a Soldiers vagy a TOCA Race Driver 2.

Reméljük, sikerült rövid, ám meglepően csapongó összefoglalónkban körképet adni a jelenlegi warez-helyzetről. Ugyan a warezolás által okozott károkról, illetve annak mérhetőségéről mindig folynak a viták, csak a cikk elején leszögezett mondatot tudjuk ismételni, miszerint egy biztos: kiirthatatlan.

a helyzet itthon

Jelenleg nem túl sok információ ismert a magyar játékpiac eladási statisztikáiról. Mivel hazánkat afféle „langyos víznek" tekintik a kiadók (tisztelet a kivételnek!), ezért még olyan, vásárlást serkentő bónuszokat nem nagyon kap az egyszeri játékos, mint a minőségi szinkron, igényes csomagolás (tessék csak a Half-Life 2 DVD-tokos változatára gondolni!), vagy jó minőségű papírra nyomott magyar kézikönyv. Magyarországon eddig a legjobban fogyó játék a Sims 2 volt: 12 000 példányban kelt el. A rekorddöntés alkalmából az Electronic Arts magyarországi képviselete afféle gesztusként honosította a teljes játékot, és díjmentesen cserélik az eredeti, angol nyelvű szoftvert magyarra.

JÁTÉK mentőöv

írta · Tika

Mivel örvendetes módon egyre több kérdés érkezik hozzánk, úgy gondoltuk, néhány szabályt lefektetünk a Mentőövvel kapcsolatban, hogy kezelhető maradjon a levélözön. A problémával foglalkozó leveleket a mentoov@pcguru.hu címre küldhetitek. A levélben mindenképpen legyen benne, hogy melyik játékról van szó (ha tudnátok, hány levél érkezik eme, nem elhanyagolható adat nélkül...), és lehetőség szerint a probléma minél pontosabb leírása (a „negyedik pályán nem tudok átmenni" típusú panaszokkal nem sokat tudunk kezdeni). Warez játékok telepítése, serial numberek, crackek ügyében ne is próbálkozzatok – ilyesmivel kapcsolatban nem tudunk segíteni. Ha egy kérdésre e-mailben nem érkezik válasz, nem szükséges egymás után ötször, egyre jobban felháborodva elküldeni a kérdéseket – az újságban lesz benne a megoldás.

GTA San Andreas

Sziasztok!
Kéne egy kis segítség a GTA San Andreasban! Az egyik Woozie küldetésnél ezt írja ki: „You need more practice underwater before you can start this mission". Kérdésem: mit kell csinálni, hogy megkezdhessem a küldetést?
Dency

Ahogy Woozie barátunk mondja, gyúrjál rá víz alatti közlekedésre, azaz a húszszázalékos tüdőkapacitás eléréséig úszkálj a víz alatt.

Kedves PC Guru!
Egy problémám van: nem találom a San Andreasban azt a furgont, amellyel rabolni lehet. A játék megmutatta az első rablós küldetésnél (amit Rájder komával kellett megcsinálni), de sehol nem találom. Kérlek segítsetek!
Woozie

Este tíz után, a konditeremmel (Gym) szemben, a sorházak udvarán keresgélj.

Tisztelt PC Guru Team!
A megjelenés napján megvettem a GTA: SA-t, és rendesen viszem a küldetéseket, de egynél nagyon elakadtam. Sweet utolsó küldetésénél tartok, ahol CV feltuningolta a kocsimat hidraulikával és azzal kell „versenyezni" úgy, hogy a nyilakat nyomogatom és közben a hidraulika gombot. Na ezt nem tudom megoldani, mert akárhogy nyomom a billentyűzeten a nyilakat és a másik gombot időbe, nem akar pontot adni. Nem tudnátok valami tippet adni, hogy hogyan lehet megcsinálni? Légyszi segítsetek, mert idegesít, hogy nem tudom megcsinálni.
Vékony Csaba

Nem a kurzor-billentyűket kell használni a lowrider hidraulikához, hanem a numpad-megfelelőjüket! Akkor tapadj rá, amikor a körbe ér a nyíl. Ha átlós irányt adnak meg, értelemszerűen a numerikus billentyűzet két megfelelő iránygombját nyomd le egyszerre.

Hello!
A segítségeteket kérném: mondtátok, hogy San Andreasban, sokat lehet nyerni a fogadóirodában, én azt szeretném megkérdezni, hogy ezt merre találom. Már az egész várost átnéztem, de sehol sincs. Lécci segítsetek!
mandul4

A GTA San Andreas-hoz cheatek a cikk végén...

Los Santosban a Mullholland Intersection mellett találod.

Haegemonia

Tisztelt Guru Team!
Volna egy problémám. Elakadtam a földi 4. küldetésben, ahol a proton korvettet, és fegyvereket, valamint a bányászállomásokhoz kell mindent kifejleszteni, én itt csak a lézer fúrófejet találtam. Gyártani nem tudok (a projekteken kívül minden inaktív), teljesen megakadtam. Pedig a játék tényleg nagyon jó! Segítségeteket előre is köszönöm.
Green Beret

F5 a fejlesztés, és gondolom itt a találmányok nevén kattintgattál, pedig a középső kör alakú szimbólum (a fejlesztés képernyőn) bal oldali külső, cirádás szeletkéje a kutatás indítása-leállítása gomb... Ja, és először a korvett hajótestet kell kifejleszteni. Gyártani, pedig azért nem tudsz, mert elérted az egységlimitet. Zúzd be valamelyik haszontalan vadászodat, és máris szabad a pálya!

Hali Guru!
Van egy nagy gondom az e havi Guru teljes játékával! Mégpedig az, hogy a második pályán, amikor jönnek az ellenek, kinyírom őket, aztán valami hajókat kéne, akik fegyvereket szállítanak. Eddig nem is lenne gondom vele, csakhogy nem tudom, hogy hol vannak! A térképen nem jelzi, a hapi (aki a feladatokat mondja el) meg nem mondja, hogy hol vannak! Amúgy nagyon tetszik.
SATA

Haladj csak nyugodtan a bányászállomással a Rhea felé, és amikor a „hapi" közli, hogy beazonosították az egyik kereskedőhajót, válts át csillagtérképre. Sötétkék kereskedőhajót keress, közel az útirányodhoz, piros keretbe foglalva, és arra nyomj az egyik rajoddal Ctrl+jobb klikket (kikényszerített támadás). Alig hogy nekiesel, a „hapi" szól, hogy a másik hajót is beazonosították (az útirányodtól jobbra, kék hajó piros keretben), ezt is rendezd le.

Üdvözletem!
A mostani teljes játékkal kapcsolatban szeretnék kérdést feltenni, ugyanis akadt egy kis gondom a Haegemoniával. Ha betöltök egy állást, akkor nem látszanak a hajók, leszedi a textúrát a mozgó tárgyakról. Csak a hajtómű és az adott tárgy átlátszó körvonala látszik. Help me!
Cserta Balázs

Ez a hiba csak az újabb ATI grafikus kártyákkal rendelkezőknél jön elő néha, a problémát megszüntető apró javítást megtalálod DVD-mellékletünkön.

Cold Fear

Helló Guru! A segítségeteket kérem tőletek a Cold Fearban, mert a legvégén megakadtam a főellenségnél. Hogyan lehet megölni, miután Anna lerakta a bombákat? Kösz.
Borbíró Attila Ferenc

Miután Anna kirakta a C4-et és elpályázott,

térj ki a szörny elől, ne hagyd, hogy szétfociz-zon! Amikor megragad, és felemel, tapadj az akciógombra, majd kapsz egy üzenetet, hogy lőjél bele. Nosza – mindezt háromszor!

Half-Life 2

A Half Life 2-höz csak telepítésnél van szükség a Steamre, vagy minden játékindításkor? Fontos lenne tudnom, mert ha kell internet a játszáshoz, akkor nem venném meg, mivel nincs netem.
Hari

Csak telepítéskor van rá szükség, a termék-aktiváláshoz. Utána már nyugodtan nyomhatod kapcsolat nélkül.

Painkiller: Battle out of Hell

Hello Guru!
A Painkiller kiegészítőben a 10. pályán a főellenséget hogy kell megölni? Jó lenne, ha segítenétek, mert már látni akarom az outrót a végén. Előre is kösz!
Norton

Miután leugrottál Alastorhoz, meg fogsz pillantani néhány narancsszínű kört a földön – azokra kell ráállnod, amikor elkezdenek fényleni. Amikor a gyűrűn állsz, hagyd, hogy Alastor eltaláljon, erre bejön egy gólem, hogy megüsse a főellenséget. Mivel nem bír ki sokat, ilyenkor vond el Alastor figyelmét. Amikor a gólem megüti Alastort, süsd el a legjobb kártyáidat és végezd ki!

WEIRD WAR

Hali!
Találtam kódot a Weird Warhoz. Biztos sokaknak jól jönne! Az options menübe a shiftet nyomva kell tartani, és beírni, hogy „nohit". Nekem bejött!
lacroix

Üdvözöljük az ilyesfajta kezdeményezést – örök hálánk! Annyival egészíteném ki (köszönet ThoOomnak a PCG fórumról), hogy elméletileg a HEAL (full egészség), AMMO (végtelen lőszer), EXP (2000 tapasztalati pont), MONEY (némi arany) kódok is működnek a NOHIT (sérthetetlenség) mellett.

Pro Evolution Soccer 4

Szia!
Elkezdtem játszani a Pro Evolution Soccer 4-gyel, és nagyon bejön. Sokkal jobb, mint a FIFA 2005. A gond csak az, hogy nem találtam meg az interneten a mozdulatokat, pedig ti is azt írtátok az újságban, hogy azokkal együtt hatalmas élmény. Ha tudsz nekem segíteni, nagyon megköszönném.
András

A játékban van egy training menüpont, ott magyaráznak el minden mozdulatot az egyszerű labdavezetéstől a szabadrúgásokig.

Medal of Honor Pacific Assault

Sziasztok!
Elakadtam a Medal of Honor Pacific Assaultban azon a pályán, ahol a japán rombolót és az anyahajót kell szétzúzni. Nem tudom, hova kell dobni a bombákat és a torpedót. Már próbáltam ezerszer, az anyahajóra szórtam mindent, de nem süllyedt el.
Drago

Először a hordozót szedd szét! Lehet, hogy van jobb módszer is, mindenesetre én géppuskával szétkaptam a légvédelmi ütegeit (fontos!), bombát dobtam az irányító központra, majd beleeresztettem egy torpedót. A rombolókat emlékeim szerint, kitartó géppuskázással is ki lehet iktatni, illetve a maradék bombákkal.

Splinter Cell Pandora Tomorrow

Kedves PC Guru!
Elakadtam a Slinter Cell Pandora Tomorrow-ban. Ha jól tudom a hatodik pályán. Az az a pálya, amikor Sadono falujában vagyok. Megtudtam, hogy minden nap változtatja a belépési kódot. Az a feladatom, hogy kiderítsem hogy mikor mi. Ezt minikamerával kéne felvennem, amit a házára teszek, de nem tudom, melyik házra kell tenni. Előre is kösz. Zsolt

Nem egyszerűen egy házat kell keresni, hanem követned kell Sadonot, (ments sűrűn!) egészen addig, amíg meg nem áll beszélgetni egy őrrel. Ekkor lőj melléjük egy sticky camet, és meglesz a jelszó.

Obscure

Szevasztok!
Lenne egy kérdésem hozzátok az Obscure-ral kapcsolatban. Elakadtam azon a helyen, ahol egy előadóterem van, nem tudok lemenni a lift alá, és a mellette lévő ajtón (egy doboz miatt). Van egy falécem, de nem tudok vele mit kezdeni. Légy szíves írjátok meg nekem, hogy hogyan lehet továbbjutni ott.
Válaszotokat előre is köszönöm!
Yuri

A földszinten, a színfalak mögött – ha a vetítőteremben már végignézted az „előadást" – ki lehet kapcsolni a lift biztonsági rendszerét. Hívd le a liftet, támaszd ki a léccel az ajtaját. Irány az emelet, ahol a szörny legyőzése után ne felejtsd el a sarokban lévő karral rögzíteni a felvonót, aztán már mászhatsz is le az alagsorba...

Cossacks

Kedves PC Guru!
A Cossacks teljes játék nálam nem fut. Amikor elindítom, a képernyő fekete és néhány másodperc múlva kilép. A számítógépemen Windows XP-van (AMD AThlon XP 2400+, 512 MB RAM, GeForce 5600 128 MB).
Bánki Péter

Íme a hivatalos válasz Christől:
A problémát nagy valószínűséggel a videók lejátszása okozza. Lépésről lépésre ezeket a dolgokat kéne megpróbálni, ha esetleg nem működne az egyik, jöhet a következő.

1. Telepítsd újra a legújabb Media Playert (megtalálható a DVD melléklet Turkáló részlegében).
2. Nevezd át a játékban a Video könyvtárat Video1-re.
3. Indítás előtt le kell lőni minden vírusirtó és egyéb programot (control+alt+del, Folyamatok fül, Felhasználói név szerinti rendezés, majd a neved mellett lévő folyamatok mindegyikét, kivéve az Explorer.exe és a taskmgr.exe-t).
4. Telepítsd újra DirectX-et.
Ezek után a játék minden panaszosnak már elindult, reméljük nálad is beválik!

CHEAT

GTA San Andreas
A kódokat játék közben kell beírni (itt csak a fontosabbak vannak, a többit a végigjátszásban rejtettük el):
LXGIWYL – Fegyvercsomag 1, zsenge cuccok
KJKSZPJ – Fegyvercsomag 2, profi tápok
UZUMYMW – Fegyvercsomag 3, legsirályabb eszközök
HESOYAM – Max élet és páncél, plusz $250
BAGUVIX – Örökélet
CVWKXAM – Soha nem fogy el a levegőnk
OGXSDAG – Maximum Respect (tisztelet)
EHIBXQS – Maximum Sex Appeal (nemi vonzalom)
NCSGDAG – Hitman státusz minden fegyverrel
VQIMAHA – Minden vezetési képességünk maxra ugrik
WANRLTW – Kifogyhatatlan lőszer
ASNAEB – Törli a körözöttségi szintet
AEZAKMI – Soha nem köröznek
LJSPQK – Hat csillagos körözöttségi szint
PGGOMOY – Tökéletes kezelhetőség a járműveknek
YECGAA – Jetpack

[NOSZTALGURU]

A vidám szerkesztőségi Battlefield 2-partik alatt újra előjött, hogy mennyivel teljesebb érzés úgy játszani, hogy az ember tudja, hogy a lelőtt terroristát (nácit, kommandóst, ürgárdistát stb.) nem a gépi AI irányította, hanem egy másik homo sapiens, aki valószínűleg éppen sűrűn anyázik. Persze a kifejezetten multiplayerben élvezhető, akcióban dús játékokat nem ma találták fel...

Ezzel játszottunk:

...5 éve: Unreal Tournament

Már öt évvel ezelőtt is kérdés volt, hogy az Unreal vagy a Quake alkalmasabb-e az online többszemélyes játékra. Az akkoriban favoritnak számító Quake III-ról már szóltunk korábban e rovatban, most emlékezzünk meg egy kicsit az Unreal Tournamentről is, amely méltó válasz volt az id programjára. Riválisához hasonlóan szakítva a korábbi részekkel az UT is a multiplayer fejlesztésekre koncentrált, így a játékból hiányzott a sztorivezérelt egyszemélyes játékmód, viszont volt helyette minden, ami egy vérbeli multiplayer FPS-be kell: deathmatch, domination, CTF, és az újszerű, küldetésalapú assault mód, továbbá botok és skinek minden mennyiségben. Ha nem a Quake 3 után jelent volna meg, még plágiumvádak miatt sem kellett volna védekeznie, de a játék így is megalapozta a későbbi Unreal Tournamentek jó hírnevét.

...10 éve: Worms: Reinforcements

Néhány jeles cikkírónk szűnni nem akaró Worms-mániája valamikor akkor kezdődött, amikor 1995-ben megjelent a Reinforcements kiegészítés a vicces kukacseregek csatáit feldolgozó Wormshoz. A néhány új szint és multiplayer módot támogató játékopció mellett egyértelműen a pályatervezési lehetőség volt az add-on legnagyobb erőssége. A program bármilyen képet képes volt pályaként értelmezni, így remek lehetőség nyílt arra például, hogy az ifjabb játékosok bosszút álljanak egy szemét matektanáron, és az utált tanerő portréját bontsák alapig a nagy kukacháborúban. Az már csak hab volt a tortán, hogy a Reinforcements a hangokat is hasonló szabadsággal kezelte, úgyhogy a játékosok saját beszólásaikat is felvehették és hozzárendelhették a csapataikhoz.

(Letöltés: http://retrogames.intranet.hu)

...15 éve: Golden Axe

Minden idők egyik legemlékezetesebb és legsikeresebb coin-up átirata, azaz olyan játék, amelyet pénzbedobós játékgépről dolgoztak át PC-re (és még vagy egy tucat platformra). Ezt a fantasy környezetbe helyezett verekedős játékot elsősorban a kooperatív mód emelte ki a műfajból: két játékos is küzdhetett egyszerre az aktuális főgonosz teremtményei ellen, és a nehézségi szint is olyan remekül volt eltalálva, hogy két harcossal egyáltalán nem volt lehetetlen, de könnyű sem eljutni a pálya végéig.

Általában már a karakterválasztáskor vita volt abból, hogy ki legyen a nagy varázserejű amazonnal (a másik a törpe és a barbár közül választhatott), aztán problémás volt az a kérdés is, hogy ki vegye fel a kék és zöld törpék által eldobált élet- és varázserő-növelő csomagokat. De ha meg is tudtak egyezni a játékosok, a „friendly fire" engedélyezve volt: a nagy csetepatékban mindig becsúszott egy-egy „véletlen" oldalvágás a másik karakterébe, vagy az éppen meglovagolt sárkány lángleheleté a szövetséges társat is érte – és az ilyen akciók pedig nem maradtak megbosszulatlanul... Talán túlzásnak hangzik, de ma ugyanolyan élvezetes vele a játék, mint tizenöt évvel ezelőtt.

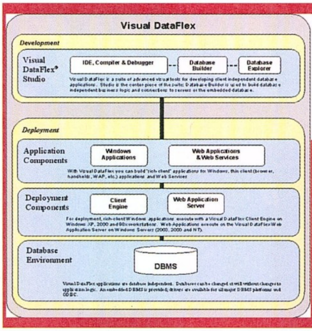
(Letöltés: http://retrogames.intranet.hu)

...20 éve: Wizard of Wor

Az utóbbi mondat ha valamire, a Wizard of Worra kétszeresen igaz. Bár a nyolcvanas évek elején jelent meg, évekig nem lehetett beleunni az egymást követő labirintusokban lejátszott kétszemélyes csatákba – valószínűleg azért, mert ezekben a csatákban is a közös szörnyirtásra kitalált kooperatív módból valahogy mindig deathmatch lett, miközben a szörnyek jót röhögtek a markukba. Tisztán előttem van, ahogy öcsémmel játszunk az arénás pályán, beállunk egymással szemben, kék és sárga katona kegyetlenül lövik egymást – „gentlemen's agreement" alapon nem használtuk a joystick autofire gombját –, a szörnyek mindkettőnk felé közelednek hátulról, de megfordulni nem lehet, mert akkor eltalálja a katonánkat egy „barátságos" lövedék... szóval valahogy ennek a játéknak sem jutottunk el túl sűrűn a végére.

(Letöltés: http://web.externet.hu/sk/c64/)

Jetpack-háton a legjobb multis játék főszereplője



Visual DataFlex
A hatékony adatbázis fejlesztő eszköz

Ingyenes 30 napos teszt verzió !

NEXT Software Kft
1119 Budapest, Andor u. 60
www.nextsoftware.hu,
www.dataflex.hu
nextsw@nextsw.hu

Sirius 2 (erős irodai, alap játékgép) **70.800** 88.500
(AMD 2600+, 256 MB, 80 GB, combo, ATI 9550, 5.1 hang)
Sirius 2+ (erős irodai, közép játék) **97.160** 121.450
(Gigabyte K8N-S, Athlon64 2800+, 512 DDR, 120 GB HD, CDRW+DVD, Radeon 9550XT, 7.1 hang, ModeCom 350W)
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) **142.160** 177.700
(NF4 lap **PCIex**, Athlon64 3000+, 1GB/400 DDR, 160 GB, DVD-író, GeF 6600GT, 7.1 hang, Logitech cordless optical)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) **143.160** 178.950
(ld. Sirius 3, de Gigabyte 8IP775G, P4 3.0GHz LGA, AGP)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) **191.960** 239.950
(Gigabyte K8NF9 NForce4, Athlon64/939 3200+, 1 GB DDR 200 GB HDD, 16x DVD±RW 2 layer, HIS **X800 XL** PCIe, 7.1 audio, Chieftec midi 360W, Logitech Cordless Optical)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) **195.960** 244.950
(ld.Sirius 3 Max-nál, de Gigabyte 8I915P,P4 3.2GHz LGA)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) **408.960** 511.200
(Gigabyte K8N-UltraSLI,AMD Atlon 64 3800+,2 GB RAM, 36GB WD Raptor 10k rpm + 200GB SATA2, Pioneer 109D, **2x GeForce 6800GT**,Chieftec 460W, Logitech MX1000)
Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk !
Új szolgáltatásunk konfigurációknál +3% : másnapi garancia

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69.
Tel: 413-0450
H-P: 10-19, Szo: 10-14
www.aliencomputers.hu

Sulinet expressz
július 1-től megújul !!!
Tetszőleges konfigurációk sulinetes alkatrészekkel.
Segítünk a legjobb megoldás kiválasztásában

ATI X850XTPE **94.200** 117.750 X800XL **57.600** 72.000
AGP X800XLvivo **70.800** 88.500 X800/256 **42.960** 53.700
Gigabyte ATI X700 128M PCIeX 3 év gar. **23.800** 29.750
PCIe GeF 6800GT **74.600** 93.250 6600GT **31.960** 39.950
Asus lap: K8N 12.960 16.200 **A8N-SLI 25.760** 32.200
16x DVD-írók: LG 4163 és NEC 3520 **8.680** 10.850
Logitech MX1000 **13.560** 16.950 MX518 **9.960** 12.450
cordless: EX100 **7.120** 8.900 LX700 **17.600** 22.000
3év garanciás HD-k Samsung 80GB **10.760** 13.450
200G SATA2 **19.960** 24.950 160G 8MB **16.160** 20.200
WD Raptor 36 GB **22.600** 28.250 73 GB **37.200** 46.500
WD 250 GB 8M P-ATA **20.960** 26.200 S-ATA **21.960** 27.450
AMD Athlon64 S939 OEM Venice 3000+ **24.960** 31.200
AMD Athlon64 X2 4200+ DualCore **121.960** 152.450
Intel Pentium4 630 3GHz, 2 MB, 64 bit **43.160** 53.950
A-Data 512/566 22.960 28.700 **512/600 24.520** 30.650
Chieftec akció pl. BX tip. ház (410W) **19.960** 24.950
tápok: 410W **9.560** 11.950 450W silent **12.960** 16.200
A-Data, Enermax, Zalman stb. tuning és modding
A feltüntetett árak: fekete szám: nettó, piros szám:bruttó
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk, de nem élünk vissza vele :)

GIGABYTE TECHNOLOGY
ADSL Router **6.800** 8.500
NForce4Ultra **24.960** 33.500
8i955X-Pro **34.800** 43.500
Csúcsminőség, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal (hálózati eszközök is !), **akciókkal**

8ms TFT-akciók (3 év garancia!)
19" Samsung 913N 71.960 89.950
19" Fujitsu-Siemens 64.960 81.200
17" Hyundai DVI 52.960 69.950
és még jópár akciós modell

SZÍNES FÉNYMÁSOLÁS, NYOMTATÁS A3+ig
NYÁRI AKCIÓ: csak bruttó 95 Ft/A4
prospektusoknál, szóróanyagoknál stb.
mennyiségi, viszonteladói kedvezmények
nyomtatásnál az első oldal 200 Ft, a többi másolás árban

Akkreditált felnőttképzési intézmény
Lajstromszám: 0001
Nyilvántartási szám: 01-0569-04
KOTK Kft.

Három hetes intenzív
ANGOL ÉS NÉMET
középfokú nyelvvizsgára felkészítő tanfolyam
2005. augusztus 1-19-ig,
naponta 9 órától 12.15 óráig.
Tandíj: 32 400 forint

Beiratkozás a tanfolyam megkezdése előtt legkésőbb egy héttel.
A jelentkezőknek ingyenes szintfelmérés hétfőnként 13 órakor, vagy időpont-egyeztetéssel.

A tandíj 30%-a leírható a személyi jövedelemadóból!

KOTK Kft. akkreditált nyelvvizsgahely
1074 Bp. Szövetség u. 37.
Tel. 344-5202, 344-5199, www.kotk.hu

AQUA computer

Belváros
Tel: (1) 322-46-58
Asia Center
Tel: (1) 688-90-24
Buda
Tel: (1) 279-11-86

www.aqua.hu

Gembird 5.1 Fejhallgató
vezeték nélkül
7.900 Ft

Linksys WRT54G
broadband router
19.250 Ft

A4Tech NB30
Vezeték és elem nélküli egér
4.499 Ft

Asus Vento
számítógép ház
56.900 Ft

írta • Tárnok Zoltán, Joc

ATI gondok

Az ATI-hoz közeli források szerint a társaság még mindig nem kezdte meg a következő generációs grafikus lapkája, a Fudo kódnéven ismert chip kereskedelmi célú szállítását, ugyanis az új technológiák bevezetésekor mindig oly kritikus selejtarány a vártnál jóval rosszabbul alakul. Ráadásul a működőképes példányok nagy része sem tökéletes. Eredetileg úgy tudtuk, hogy az R520 az nVidia G70-nel egyetemben 24 képpontfeldolgozó csővezetékkel érkezik, ami 50 százalékkal több, mint a mostani csúcskártyák 16 csővezetéke. Ezzel szemben egyesek arról számoltak be, hogy az R520-at igazából 32 csővezetékkel tervezték, csak a gyártás során olyan nagy a hibaarány, hogy teljes értékű példányok alig-alig akadnak. Ez magyarázat lehet arra is, hogy miért hallunk az ATI megoldása felől 10, az nVidia G70-jétől pedig 8 ezer 3DMark05 pont körüli eredményeket: könnyen lehet, hogy az ATI terméke 32 csővezetékkel tényleg sokkal erősebb ellenfelénél, csak éppen egyelőre úgy tűnik, hogy nagyobb mennyiségben képtelenség előállítani.

Mindenképpen érdekes csatára számíthatunk a két gyártó között, hiszen ha a fent leírtak nagy része igaznak bizonyul, az nVidia több hónapos előnyre tehet szert versenytársával szemben – aki viszont jóval nagyobb rejtett tartalékkal rendelkező hadsereggel indít háborút. A kérdés csak az, hogy sikerül-e majd kihasználniuk az esetleg a lapkában rejlő képességeket.

Ha visszaemlékszünk, az nVidia GeForce FX 5800-ak teljes bukásáért, valamint több mint fél éves csúszásukért elsősorban az volt felelős, hogy míg a Radeon 9700 Pro lelkét adó R300 0,15 mikronon készült, az nVidia 0,13-mal próbálkozott. Most a helyzet fordított: a G70 minden bizonnyal 110 nanométeren, az R520 viszont 90-en készül, ami a gyártásért felelős TSMC minden cáfolata ellenére biztosan nagy kihívás elé állítja az ATI-t. Ezúttal tehát ők vállaltak nagyobb kockázatot – a kérdés csak az, hogy fényes győzelem, vagy csúfos bukás lesz a vége.

ACER TravelMate C310

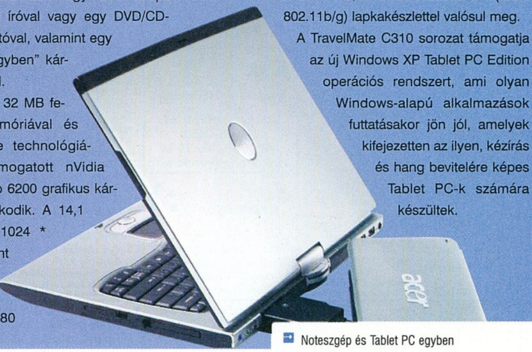
Az Acer bemutatta TravelMate C310-es sorozatát – ezek a negyedik generációs, Tablet PC alapú személyi számítógépek az új Intel Sonoma platformon alapulnak.

A 512 MB-os DDR-II memória kapacitása 2048 MB-ig bővíthető, míg az ATA/100 merevlemez tárolási kapacitása 80 GB-ig terjed. Minden modell rendelkezik egy DVD Super Multi duplarétegű íróval vagy egy DVD/CD-RW meghajtóval, valamint egy „négy az egyben" kártyaolvasóval.

A grafikáról 32 MB fedélzeti memóriával és TurboCache technológiával megtámogatott nVidia GeForce Go 6200 grafikus kártya gondoskodik. A 14,1 hüvelykes, 1024 * 768 képpont felbontású TFT kijelző 180 fokban elforgatható, valamint ebben a helyzetben a vázára is hajtható.

A TravelMate C310 sorozat alapfelszereltségébe tartozik egy integrált 56 Kb/s ITU V.92 faxmodem, egy 10/100/1000 Fast Ethernet hálózati kártya, és egy infravörös port (FIR). A vezeték nélküli kapcsolat a beépített antennával rendelkező Intel® PRO/Wireless 2200BG (IEEE 802.11b/g) lapkakészlettel valósul meg.

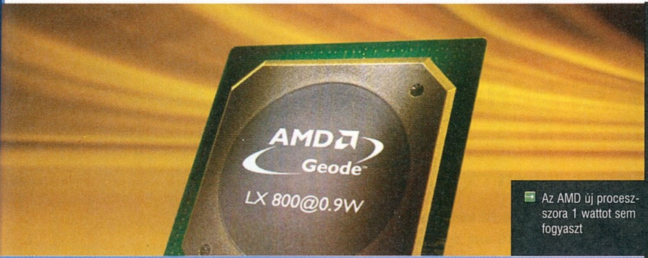
A TravelMate C310 sorozat támogatja az új Windows XP Tablet PC Edition operációs rendszert, ami olyan Windows-alapú alkalmazások futtatásakor jön jól, amelyek kifejezetten az ilyen, kézírás és hang bevitelére képes Tablet PC-k számára készültek.



Noteszgép és Tablet PC egyben

AMD Geode LX 800

Az Advanced Micro Devices bejelentette legújabb, beágyazott rendszerekhez készült, teljesen x86-kompatibilis processzorát, a Geode LX 800@0,9W-ot. A Geode LX támogatja a Windows XP és Windows XP Embedded operációs rendszereket, így széles körben alkalmazható alacsony fogyasztású, aktív hűtést nem igénylő hordozható és egyéb kisméretű eszközökben. A gyártó HDTV-k vezérlőegységeként, kisméretű internet-állomások lelkeként, vagy akár Windows alapú tábla PC-k központi egységeként is el tudja képzelni legújabb termékét. Mint arról már korábban beszámoltunk, a korábbi Geode, az 500@1,1W került például a kis méretéről és alacsony áráról híres Personal Internet Communicatorba, mely a világ legszegényebb területeire próbálja elvinni a számítástechnikát és az internetet. Sajnos az október végén bejelentett egységről időközben kiderítettük, hogy Európában valószínűleg sosem lesz kapható, a mi kontinensünkön ugyanis úgy gondolják, hogy a Sempron-alapú megoldásokat is meg tudják fizetni a vásárlók, és nem szeretnének saját maguk ellenfelévé válni. A Geode LX 800@0,9W 500 MHz-en üzemel, fogyasztása pedig – ahogy a nevéből is látszik – mindössze 0,9 W. Ennek köszönhetően teljes értékű számítógép építhető vele 1-14 wattos fogyasztással, ami olyan területekre is elviheti az x86-os rendszereket, ahol eddig nem is álmodhattunk róluk. A Geode LX 800@0,9W az AMD Geode CS5536 lapkakészletnek felfogható társlapkával együtt 45 dollárba kerül 10 ezer darabos tételben.



Az AMD új processzora 1 wattot sem fogyaszt

AGP vagy PCI EXPRESSZ

A PCI Express csatoló megjelenésekor azt olvashattuk mindenhol, hogy az AGP pusztulásra van ítélve, kihalásához pedig egy év elegendő lesz. Nos, a jóslatok nem váltak be, a felhasználók nagy része nem értett egyet a piackutatók elképzeléseivel és az AGP csak nem akaródzik végelgyengülésben elpusztulni. Köszönhető ez talán annak, hogy AGP-s alaplapokhoz még kapható olyan sebességű processzor, ami elegendő a mai programok futtatásához, és lássuk be: egyszerűbb a gépben processzort cserélni, mint szinte mindent (alaplapot, memóriát, videokártyát és processzort). Az első, PCI Express ×16 foglalattal szerelt alaplapok megjelenése óta téma az AGP csatoló remélt kihalásából adódó problémák áthidalása. Átalakítók, emulált AGP, hibrid lapkakészletek – azt hittük, már minden lehetséges foltozgatási kísérletet megcsodáltunk. Nos, az MSI bebizonyította, hogy tévedtünk...

A nagy ötlet lényege, hogy egy olyan VGA kártyát szerkesztettek, aminek egyik felén AGP, a másikon pedig PCI-E csatoló található. A kétféleképpen is behelyezhető Radeon X800 rendkívül érdekes megoldás, bízzunk benne, hogy hamarosan hasonszőrű, felsőbb kategóriás megoldásokkal is találkozhatunk. A kérdés a szokásos: milyen áron juthatunk az egyébként rendkívül bizalomgerjesztő kártyához, nem jelent-e kompatibilitási problémát, hogy a hűtő az egyik állásban a megszokotthoz képest ellentétes irányban áll, és vajon mindkét felület használatakor egyforma teljesítményt kapunk?

Valószínűleg legtöbbek számára kiváló lehet egy ilyen kártya, az egyetlen gond csak az, hogy pont a legfontosabb problémát nem oldja meg, vagyis hogy mi lesz a már piacon lévő felső kategóriás, drágább AGP-s videovezérlőkkel...

SEAGATE 8MB

Bírja a kiképzést

Miközben a memóriakártyák kapacitása folyamatosan növekszik, és az egyre csökkenő áruk is népszerűvé tette őket, legalább ennyire dinamikusan fejlődik a miniatűr merevlemezek piaca. Legutóbb éppen a Seagate jelentette be, hogy az egyhüvelykes kategóriában világelsőként kínálnak 8 GB-os meghajtót. Az ST1-es széria legfrissebb tagja mindössze 19 gramm, és 200 órányi MP3, vagyis mintegy 4000 szám tárolására képes. Nem mellékesen az új merevlemez sokkal ellenállóbb nagy társainál: az alkalmazott technológiáknak hála akár futás közben is használható és igen alacsony a fogyasztása is. Elsősorban hordozható zenelejátszókba és egyéb szórakoztató-elektronikai eszközökbe építik majd be.

Kiváló rezgésvédelemmel

SONY Ericsson Z520

Négysávos újdonság

A négysávos Z520 tervezésénél kiemelt szempont volt a telefon megjelenése, a készülék lágy vonalvezetésű, elegáns, kagyló formájú házban kapott helyet. A beépített VGA-kamerával nyitott vagy lezárt állapotban is készíthetők pillanatfelvételek, illetve videoklipek. A fényképezőgép objektívje ugyanazon a felületen található, mint a külső kijelző, utóbbi egyben keresőként is használható. A képek, videók egyaránt elküldhetők MMS-ben, Bluetooth-on vagy infrán keresztül. A telefon 1,8" méretű TFT kijelzővel bír, a beépített memória kapacitása 16 MB. A telefon színét a Style-UpTM előlapokkal változtathatjuk halványkékre, homokszürke, kerámiafehér, kávébarna, barack, menta, halványsárga vagy halvány rózsaszínűre. Ha eddig nem derült volna ki, a színválasztékból bizonyosan egyértelmű, hogy ez a készülék elsősorban hölgyeknek készül...

A beépített kamerával nem csak fotók, hanem videók is készíthetők.

Zajcsökkető kihangosító autós készlet a Sony Ericssontól

SONY Ericsson GC99

Telefon helyett

A Sony Ericsson GC99 PC-kártya harmadik generációs UMTS-szel és globális négysávos GSM/EDGE/GPRS összeköttetési lehetőséggel párosítja a Wi-Fi megoldást, így egyetlen PC-kártya segítségével többféle hálózati hozzáférést valósít meg. A GC99-es PC-kártya 384 kbps-os maximális sebességű UMTS-hozzáférést kínál, és bárhol használható, ahol a mobiltelefonok működnek. Másik lehetőség a Wi-Fi (WLAN) hálózatok 54 Mbps-os adatsebességének kihasználása.

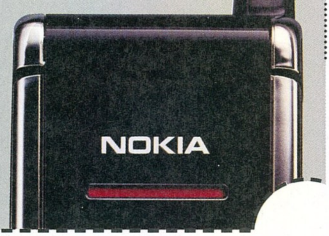
Sony Ericsson HB610 Bluetooth

Három új kihangosító szettet is bejelentett a Sony Ericsson. A HBH-610-es BluetoothTM headsettel zajos környezetben is zavartalanul lehet telefonálni. Ennek lehetőségét többek között az automatikus hangerőszabályzás, digitális visszhangelnyomás és zajcsökkentés funkciók biztosítják. Az eszköz mintegy 6,5 óra beszélgetési és 13 napos rendelkezésre állási időt biztosít. A HCB-700 BluetoothTM autós kihangosító készlet tervezésénél a biztonság volt a fő szempont, hogy az autósok továbbra is a közlekedésre figyelve kezelhessék a hívásokat. Új funkciója a hagyományos hanghívást kiegészítő Voice Digit Dialing („számjegyenkénti hanghívás"), melynek lényege, hogy a készülék a hangosan kimondott számjegyek alapján automatikusan tárcsázza a kívánt telefonszámot.

A telefon információs kijelzője a műszerfal magasságában helyezkedik el, így a vezető minimális szemmozgással leolvashatja például a hívó fél nevét. Hasonló módon a vezérlőegység is kézre esik, hogy a szükséges műveletek – a telefonkönyv vagy a híváslista elérése – könnyen elvégezhetők legyenek. A harmadik most bejelentett kihangosító a sokat jövő-menő felhasználóknak készült. A HPS-60 hordozható készlet a Sony Ericsson K750, S600, Z520, illetve a W800-as walkman-telefonnal használható.

Nokia 6060

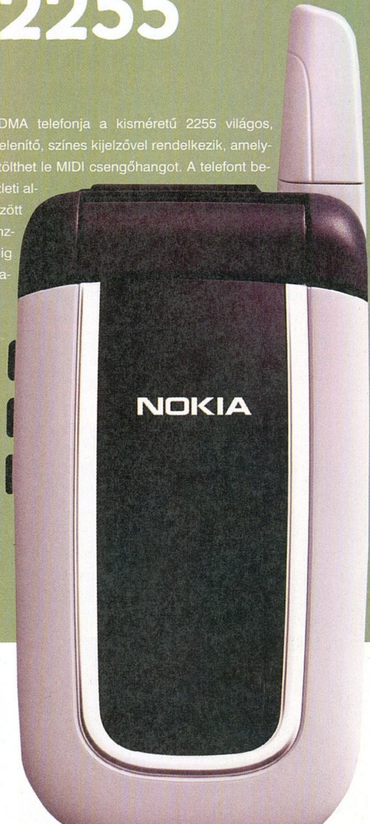
A Nokia 6060 telefon az alapvető hangkommunikációhoz szükséges összes funkciót biztosítja. Az összecsukható formában megjelenő Nokia 6060-on villogó fény jelzi a készülék státuszát, és egyben újabb vonással gazdagítja annak megjelenését. A szokásos szolgáltatások mellett 6060 a számos modern üzenetküldő funkciót is kínál. A 128*160 képpontos, 65 ezer színű kijelzőn nagyméretű karakterek megjelenítését is bekapcsolhatjuk.



Nokia 2255

Az új néptelefon?

A Nokia legújabb, összecsukható CDMA telefonja a kisméretű 2255 világos, 128*128 képpontos, 64 ezer színt megjelenítő, színes kijelzővel rendelkezik, amelyre a felhasználó választhat ki témát és tölthet le MIDI csengőhangot. A telefont beépített FM rádióval is ellátták. A 2255 üzleti alkalmazásokat is tartalmaz, többek között táblázatkezelőt, számológépet, és pénznem-váltót. A beépített zseblámpa pedig segít hazatalálni a sötétben egy átmulatott éjszaka után...



A Nokia 2255-ös készüléke FM rádióval is fel van szerelve

Nokia 6280

3G-re hangolva

Nokia 6280 3G szétcsúsztatható telefon olyan funkciókat tartalmaz, amellyel a felhasználók kihasználhatják a 3G multimédiában rejlő lehetőségeket. A két megapixeles, és VGA kamerával ellátott Nokia 6280 lehetőséget biztosít az olyan 3G szolgáltatások használatához, mint például a valós idejű videomegosztás, vagy a kétirányú videohívás. A Nokia 6280 videó-csengőhanggal jelzi a befutó hívást. A Nokia 6280 világos QVGA felbontású kijelzője 262 144 színárnyalatot képes megjeleníteni. A külön exponáló, és zoom gombok a beépített kamera használatát teszik komfortosabbá. A Nokia 6280-nal készült fényképeket és videofelvételeket közvetlenül a kijelzőn tekinthetjük meg, majd MMS-ben vagy e-mailben oszthatjuk meg másokkal, vagy kompatibilis printeren azonnal ki is nyomtathatjuk. A képeket és a videofelvételeket a telefon miniSD memóriakártyán tárolja.

2 megás kamera és 3G szolgáltatások - Mi kell még?

SAMSUNG YP T8

Játszani is enged

A hírek szerint júniusban már piacra kerül a Samsung új hordozható lejátszója, amely a meglehetősen semmitmondó YP-T8 nevet kapta. A név talán semmitmondó, ám a készülék nem az! A lejátszó képes JPG formátumú képek vagy MPEG-4 tömörítésű videók lejátszására, rendelkezik rádióval, használhatjuk diktafonnak vagy MP3-lejátszónak. Utóbbi hangformátum mellett képes OGG, ASF és WMA kódolású hangfájlok lejátszására is. A készülék mindössze 44*83*15 milliméteres, a rajta található színes kijelző 1,8 collos.
A Samsung lejátszójának vásárlói további meglepetésként JAVA-alapú játékokat is kapnak a szerkezethez. A Samsung a játék élményének fokozásáért beépítette lejátszójába a korábban telefonokban debütált G-szenzort, amely a játékos kézmozdulatai alapján vezérli a képernyőn futó játékot. Az USB 2.0 csatolóval ellátott lejátszó több színben, és többféle memóriakapacitással is elérhető lesz.

ABIT

RM11 távirányító

Digitális otthon. Egyre többször halljuk a kifejezést, pedig sokan azt sem tudják, mit takar pontosan. Persze ez nem is csoda, hiszen a digitális otthon nem egy merev szabályok szerint felépülő lakás. A kifejezés szinte minden gyártónál mást jelent. Van, aki a bejáratok, biztonsági megoldások működtetését, van, aki a ház, lakás energia-felügyeletét, és olyan is, aki a multimédiás képességek kényelmes használatát érti rajta. Az ABIT mérnökeinek a sokoldalú multimédiás képességeket nyújtó készülék vízióját nyújtja a digitális otthon elnevezés. Ennek jegyében alkották meg azt az érdekes távirányítót, melyet az idei Computex kiállításon mutattak be. Az RM-11 névre keresztelt szerkezet tényleg közelebb visz minket az elképzelt jövőképhez, ám ennek áldásait csak bizonyos µGuru képességekkel rendelkező alaplapok tulajdonosai élvezhetik. Szerencse a szerencsétlenségben, hogy a későbbiekben a gyártó több termékéhez is mellékelni kívánja a távirányítót.
Lássuk akkor, mitől is annyira érdekes az RM-11! Az első lényeges különbséget fajtársaitól az jelenti, hogy a hagyományos gombok mellett rendelkezik egy nagyméretű érintőkijelzővel is, amin keresztül gépünk minden fontos funkcióját figyelemmel kísérhetjük, sőt egyes beállításokat közvetlenül vezérelhetünk is. Állíthatjuk például a rendszerbusz (FSB) sebességét, az egyes komponenseknek adott feszültséget, sőt, akár BIOS-t is frissíthetünk.
További érdekesség, hogy a távirányító tanítható, vagyis a számítógépünkön kívül vezérelhetünk vele lényegében minden olyan eszközt, amihez infrás irányítás tartozik, így kiválthatjuk vele az asztalon heverő összes távirányítót.

SAMSUNG MMC

Három új MultiMediaCarddal állt elő a Samsung, melyek segítségével az eddigieknél gyorsabb adatcserére számíthatunk hordozható eszközeinknél.
Az új, ultragyors MMC memóriakártyák alkalmazható adatátviteli sebessége 52 Mbyte/másodperc, ami hússzor gyorsabb a jelenleg használt kártyáknál. A kisebb és gyorsabb kártyák egyre nagyobb szabadságot adnak a felhasználók számára, valamint újabb lehetőségeket nyitnak a mobiltelefon-, PDA-, MP3-lejátszó, és egyéb készülék gyártóinak.
Az MMC Plus 3,3 V-os, és háromszor gyorsabb az SD kártyánál. Ezeket a gyártó digitális fényképezőgépekhez, kamerákhoz ajánlja. Az 512 Mbyte-os MMC Plus kártya 250 kép tárolásáról gondoskodik egy öt megapixeles gépnél, vagy háromórányi QVGA felvételre ad lehetőséget. Ezeket az adatokat a Samsung a saját legutolsó öt megapixeles gépével tesztelte.
A második újdonság az MMC Mobil, ami feleakkora, mint az MMC Plus, és támogatja az 1,8 voltos, valamint a 3,3 voltos működést. Az MMC Mobilt, mint a neve is mutatja, mobiltelefonokhoz tervezték. Emiatt, és kis mérete okán rendkívül alacsony a feszültségigénye. Ha megfelelő érdeklődést tapasztal a Samsung a mobilgyártók felől, akár júliusban elkezdhetik a tömegtermelést.
A harmadik kártya az MMC Micro, aminek a mérete harmada az MMC Mobilnak. Érdekessége a strapabírósága, ami nem jellemző a hasonló méretű vetélytársaira. A Mobil, és a Plus kártyák kompatibilisek lesznek az összes MMC specifikációval.

Felpörgetett adatcsere az új Samsung kártyákkal

Filmsztár lehetsz velünk!

A 100. jubileumi VOX mozimagazin exkluzív meglepetésekkel és 100 értékes nyereménnyel vár augusztusban! A legszerencsésebb egy epizódszerepet nyerhet a *Valami amerika!* producerének 2006 nyarán Rhodoszon készülő filmjében!

További info: www.vox.hu

Ez már a 99.-ik!

VOX mozimagazin-t keresd az újságárusoknál és a jobb mozikban, tékákban!

AGEIA PHYSX PPU

Fejlemények

írta · Gale

Áprilisi számunkban írtunk először a kaliforniai székhelyű AGEIA korszakalkotó próbálkozásáról, a PhysX elnevezésű fizikai segédprocesszorról, angol rövidítésével élve PPU-ról. Az akkori tudósítás óta eltelt hónapokban – főleg az E3 kapcsán – sok új és érdekes információ látott napvilágot erről a projektről, ezeknek a halmazából mazsolázunk most...

A cégről és a partnerekről

Egy internetes játékmagazin videóinterjúja nyomán fellebbent a fátyol az AGEIA név, illetve rövidítés eredetéről: a cég alapító tagjainak származási országának kezdőbetűit takarja minden egyes betű. A, mint America; G, mint Germany; E, mint England, ám tovább nem részletezte az illetékes – lehet találgatni.

Minden új hírmorzsa közül valószínűleg a legfontosabb, hogy az AGEIA beszervezte kártyagyártó partnernek a hatalmas gyártókapacitással rendelkező Asusteket (senkit ne tévesszen meg a név, ez a cég birtokolja az Asus márkanevet is többek között).
Amit az Asus ígér: negyedik negyedévi boltokba kerülés, eleinte hagyományos PCI csatolású kártyák és 249-299 USA dolláros vételár. Az is meglehetősen biztosnak tűnik, hogy az első szériás kártyákhoz egy Unreal Engine 3 alapú demót fog csomagolni a cég, hogy az esetlegesen még meg nem jelent, PPU-t támogató játékok hiányában is lássák az újdonsült tulajok, mire jó a PhysX. Nem meglepő, hogy a szoftverfejlesztőknek szánt PhysX PPU-s kártyákat – amelyek kiszállítása várhatóan a harmadik negyedévben történik meg nagyobb mennyiségben – is az Asus fogja gyártani. Ez a játékfejlesztőknek legyártott kisebb mennyiség lesz egyben a végső, kereskedelmi forgalomba kerülő változat próbagyártása is.

A fentiekben elhangzottakból két tényt emelnék ki. Elsőként azt, hogy az első szériás PhysX kártyák hagyományos PCI felületen kommunikálnak majd a konfig többi részével. Ez pusztán üzleti megfontolás: egyelőre – és ez az idei év negyedik negyedévéig sem fog drasztikusan változni – sok játékosnak még AGP alapú rendszere van, azaz sehol egy PCI Express foglalat az alaplapon. A PCIe foglalattal rendelkező alaplapok esetében pedig aggályos a szabad PCIe foglalatok száma és gyorsasága – illetve az is kérdéses, hogy mekkora sávszélesség marad a PhysX számára egy SLI-be, MVP-be kapcsolt, következő generációs videokártya-pár mellett a PCI Express buszon.
A másik elgondolkodtató tény a kártya 250 dollár fölé (tehát legalább 50 ezer forint + áfa) várható vételára. Akkor is, ha a későbbiekben a gyártási procedúra optimalizálásával és a darabszám növekedésével olcsóbbá válnak a PhysX-es kártyák... Szintén kifejezetten aggályos, hogy a kezdeti időkben hány fanatikus játékos fog még 250 zöldhasút leperkálni a PhysX-ért, miután beszerezte az új Athlon 64 X2-jét és GeForce 7800 szériás videokártyáját. Főleg kérdéses ez annak fényében, hogy a negyedik negyedévi megjelenéskor még erősen szűk lesz a PPU-t támogató játékok köre.

Számunkra, európaiak számára fontos tény, hogy a PhysX-es kártyák európai disztribúcióját a Club3D fogja végezni. A cég meglehetősen jó hírnévnek örvend, ám azt is tudni kell róluk, hogy több olyan újdonság forgalmazásába is belevágtak az évek folyamán, amelyek aztán nem váltották be a hozzájuk fűzött reményeket (pl. XGI, S3 Graphics chipes kártyák). Egyelőre nem tudni, hogy az Asustek által gyártott kártyá-

CARWASH

A Carwash fantázianevű demoban egy sportautóra zúdulnak különféle anyagok, amelyek a részecskeszimulációt voltak hivatottak bemutatni. A cég képviselői szerint a Bink formátumú videóban is kiadott prezentáció során hatezer különálló részecske bombázta az autót, de ez később 40-50 ezerre is felmehet, ha készen lesznek a végleges driverek. A videókból személy szerint egy dolgot szűrtem le: PhysX PPU ide vagy oda, a víz viselkedése még mindig sokkal közelebb állt valami fura higanyszerű anyaghoz, mint a vízhez.

kat fogja címkézni és a saját neve alatt forgalmazni a holland cég, vagy saját gyártású kártyákkal jelentkezik a piacon.

Az asustekes partnerséghez közel hasonló horderejű bejelentésből még egy akadt az AGEIA tarsolyában, miszerint middleware-t (nagyon nagy valószínűséggel NovodeX alapú fizikai modellezés) fejlesztenek Playstation 3-hoz.

Kisebb súlyú érdekesség, hogy a cég megnevezett néhány, a PhysX PPU-t kisebb-nagyobb mértékben támogató és kihasználó, fejlesztés alatt álló játékot: Rise of Legends, Ghost Recon 3, City of Villains, Path of Neo, Dragonshard. A lista idővel nyilván bővülni fog.

Az első Ageia kártyák, csak sima PCI kiépítésben készülnek majd

Az AGEIA három demót vitt ki a kiállításra. Ezek közül a leglátványosabb talán a Carwash (ld. a külön boxban) Egy másik demóban kisebb-nagyobb sziklák görögtek lefelé egy lejtőn, szám szerint 4200 darab (végleges driver = 32 ezer szikla). A dolog apropóját az adta, hogy minden egyes szikla mozgása fizikailag külön volt modellezve, természetesen valós időben. Az AGEIA mérnökei szerint egy duálmagos CPU mindössze 800-1000 szikla hasonló kaliberű szimulációjára lenne képes.

A hardver

Azt már a korábbi híradásokból is tudni lehetett, hogy a PhysX PPU 130 nanométeres gyártástechnológiával készül, és mintegy 125 millió tranzisztort tartalmaz – ám új információ, hogy a mag mérete 182 négyzetmilliméter és a legyártott prototípus kártya terhelés alatti fogyasztása 20 watt körül alakul (a korábban becsült 25 helyett). Összehasonlításképpen a 20 wattos fogyasztás nagyjából megfelel egy ATI Radeon 9600 Pro 128 MB terhelés alatti étvágyának.

A prototípus kártyán helyet foglaló 128 MB-nyi GDDR3 memória korábban sem volt titok, ám figyelmet érdemel a kártyán helyet kapó kiegészítő tápcsatlakozó és a közepes méretű aktív hűtés. A kiegészítő tápcsatlakozó jelenléte nagy valószínűséggel a kártya 12 voltos tápfeszültség-igényének szól, mintsem a hatalmas teljesítményfelvételének (a régebbi PCI szabványok csak a 3,3 és az 5, az újabbak pedig már csak a 3,3 voltos feszültséget támogatják).

Mi történt az E3-on?

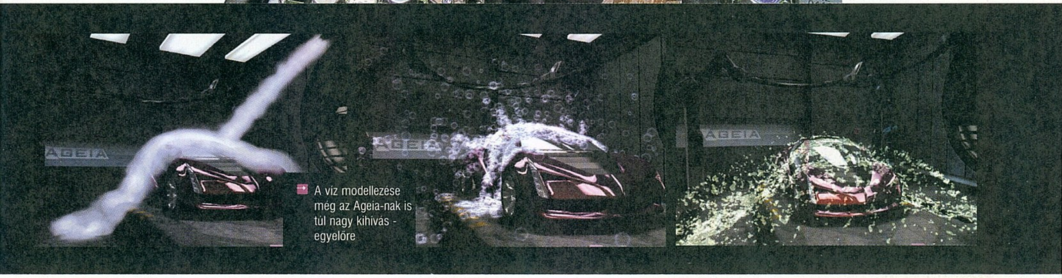
Az AGEIA elvitte az A0 revíziójú szilícium köré épülő PhysX prototípus kártyáját (a kiskereskedelmi forgalomba kerülő kártyákon elvileg az A1 revíziójú chip lesz), és egy Intel duálmagos processzorral és 1 GB memóriával felvértezett gépen demózta a termék képességeit, leginkább zárt ajtók mögött. A zártkörűség érthető, hisz az AGEIA szoftvermérnökei kerek perec bevallották, hogy a PhysX-hez írott driverek még erősen optimalizálatlanok és egy halom, korábban beígért szolgáltatást még nem is tudnak. Saját bevallásuk szerint a nyár végére lesz olyan állapotban a driver, hogy komolyabb demonstrációkat tarthassanak az újságírók, szakmabeliek számára.

Persze ezzel nem ér véget a meghajtó-program csiszolása, hisz a PhysX PPU év végi debütálásakor a driver még csak a rugalmatlan testek és a részecskealapú folyadékok fizikai szimulációjára lesz képes. Csak 2006 első felében várható egy frissítés, amely hozzáadja majd ezekhez a rugalmatlan testek, illetve a haj és ruha szimulációját.

A harmadik demonstrációban (amely a legesélyesebb arra, hogy továbbfejlesztett formájában az Asus kártyák mellé csomagolják techdemóként) egy repülőgéphangár szerepelt, amelybe – kissé illetlen, ám a fizikai szimuláció szempontjából optimális módon – bezuhan egy repülőgép, durván törve-zúzva maga körül. Mint azt sejteni lehet, ez a demó a rugalmatlan testek ütközésének, illetve a robbanások PPU-s szimulációjának bemutatását volt hivatott elősegíteni. A demonstrációról készült videó megtekintése után az a vélemény alakult ki bennem, hogy szép-szép, de ez még mindig messze van a való élet fizikájától...

Hogyan tovább PhysX?

Az idei E3-as teljesítmény alapján tisztán látszik, hogy a PhysX PPU-s kártyák kiskereskedelmi megjelenéséig hátralevő bő egyharmad évben még rengeteget kell dolgozni az AGEIA szakembereinek (főleg a driver íróinak), hogy ütőképes termékkel rukkolhassanak ki az év végén. Ráadásul akármilyen keményen dolgoznak is a fiúk a bányában, a piaci siker ezek után sem garantált...



A víz modellezése még az Ageia-nak is túl nagy kihívás - egyelőre

RENDER VAGY REAL-TIME? Szemfényvesztés

írta - Laa-Yosh

A hardveres 3D gyorsítás kitartó fejlődésének köszönhetően egyre jobban elmosódnak a határok a CG (előre renderelt) animációk, és a valós időben megjeleníthető grafika között. Az elkövetkező másfél évben megjelenő következő generációs konzolok bemutatóin a cégek kicsit vissza is éltek ezzel, és látványos videókat prezentáltak – „koncepció" illetve „célkitűzés" fantázianevek alatt.

A z E3-on kész hardvert csak a Microsoft Xbox360-ból tudott mutatni az ATI a saját standján (az új Ruby techdemóval), a Sony Playstation3 grafikus chipje lapzártánkig nem jutott el még próbagyártásba sem. A szépséges animációkat tehát renderelték, jobb esetben a konzol tervezett képességeihez igazítva – sok esetben azonban csak a közönség lenyűgözése (és a konkurencia lenyomása) volt a cél. Ennek köszönhetően több internetes portál egyenesen az E3 legjobb trailerének választotta a Killzone videót. A Playstation3-nak azonban semmi köze sincs hozzá, ugyanis teljes egészében egy angol animációs stúdió készítette a Lightwave nevű népszerű 3D animációs program segítségével...

A Sony persze gondosan ügyelt rá, hogy ne nevezze valós időben előállított grafikának ezt az előre renderelt animációt. De nem is próbálta meg eloszlatni a médiában elterjedő félreértést, így sokan úgy gondolják, hogy a még be sem fejezett PS3 már most ilyen szintű grafikára képes. Az alábbiakban egy rövid összehasonlítást láthattok a színvonalas renderelt animáció kategóriáját képviselő Killzone, és a technológia mai csúcsát képviselő Unreal Engine 3.0-t használó Gears of War illetve Unreal Tournament 2007 között, amelyben bemutatjuk a renderelt és a valós idejű 3D-s grafika között még mindig fennálló fontosabb különbségeket.

1-4: Antialiasing, világítás, árnyékok

Antialiasing

1. A renderelt animációk képminőségével szemben nagyon magasak az elvárások: a pixeles körvonalak, zizegő textúrák eltüntetéséhez számításigényes antialiasing eljárásokat használnak. A mai videokártyák képességeihez viszonyítva ez általában 9X – 64X FSAA-nak felel meg, ráadásul abból is a lassabb supersampling módszernek.

2. Bár egyre elterjedtebb az antialiasing használata (az Xbox360-on már egyenesen alapkövetelmény), de a minősége még mindig elmarad egy 3D animációs program képességeihez képest. Ráadásul az egyre bonyolultabb pixel shaderek megjelenésével a ma használt FSAA eljárások hiányosságai is érezhetőbbek lesznek, így a valós idejű grafika kisebb-nagyobb mértékben, de mindig pixelesebb lesz.

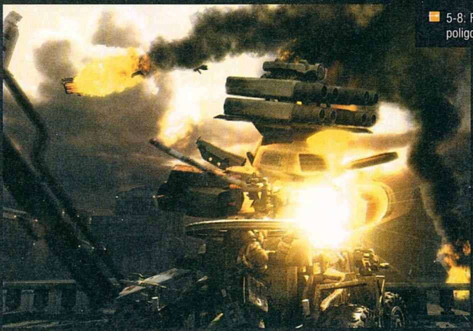
Világítás, árnyékok

3. Egy renderelt animáció elkészítése sokkal több időt vehet igénybe, mint egy valósidejű, interaktív játék grafikája: a másodperc 1/60-ad része helyett 2-3 órát is foglalkozhat egyetlen képkockával egy számítógép. Ennek a jelenetnek a világítását például szórt fényekkel oldották meg, ami az égbolt minden irányából egyszerre érkezik, és nagyon lágy árnyékokat vet. A globális illuminációnak nevezett eljárás raytracinget használ, ami rendkívül sok számítást igényel.

4. A mai játékokban a világítást általában 2-3 fényforrással szokták megoldani, ugyanis a modelleken használt pixel shadereket minden „lámpához" újra és újra le kell futtatni. Valósághűen viselkedő árnyékokat eddig nem sok játékban láthattunk, a szereplők általában csak a talajra vetettek árnyékot, de saját magukra és egymásra nem. Az UE3-ban már jobb lesz a helyzet, de a mozgó tárgyak és szereplők árnyékai még mindig viszonylag élesek lesznek – és hiába világít meg 2-3 fényforrás egy karaktert, annak általában akkor is csak egyetlen árnyéka lesz.

Füst és por

5. A füst- és porfelhők részecskék százaiból, akár ezreiből állnak össze. Ezek a kis pamacsok



5-8: Füst, Por és poligonok

is 3D-s tárgyak, azaz kiterjedéssel rendelkeznek és a fények árnyékot vetnek rájuk.

6. A játékokban látható füst és por soktucatnyi részecskéből áll össze. Minden ilyen részecske egy négyszög alakú poligonra feszített átlátszó füst-textúra, ami mindig a játékos felé néz. A poligonok néha forognak a hossztengelyük körül, hogy a füst gomolygását is imitálhassák – és sokszor belelógnak a talajba, vagy a köztük lévő tereptárgyakba.

Poligonok

7. Ha órákig renderelhetünk egy jelenetet, nem sokat kell törődni a poligonok számával. A helyszíneket tele lehet rakni részletesen kidolgozott épületekkel, karakterekkel és egyéb tárgyakkal. Itt például a talaj tele van törmelékkel, a dzsip kerekein pedig az utolsó csavarig minden le van modellezve.

8. A poligonok takarékos felhasználása különösen jól látható ezen a terepjárón. A gumiabroncsok mintázata normal mapping segítségével megteremtett illúzió – a kerék körvonalait megfigyelve kiderül, hogy az teljesen lapos és kicsit szögletes is. A talaj a dzsip alatt ugyanígy sík felület, nincsenek rajta se kavicsok, se kisebb-nagyobb egyenetlenségek. Persze egy mozgalmas deathmatch parti közben ezt amúgy se venné észre senki...

Haj

9. A számítógépes grafika egyik legbonyolultabb területe napjainkban a haj modellezése. Minden egyes hajszál egy hosszú, vékony kis henger, és több tízezerre van szükség belőlük – vagyis több millió poligon kell a haj megjelenítéséhez. Még ennél is nagyobb probléma a hajszálak mozgása, ugyanis el kell kerülni, hogy átlógjanak egymáson, vagy a szereplő fején, ehhez pedig rendkívül bonyolult szimulációra van szükség. Nem csoda, hogy igazán élethű hosszú hajat csak néhány, brutális költségvetésű mozifilmben láthattunk eddig (pl. a Hihetetlen család).

10. A játékokban a haj ábrázolása csak trükközéssel lehetséges, általában textúrázott poligonok, és esetleg pixel shaderek próbálják frizura látszatát kelteni. Hosszú hajat csak nVidia techdemókban láthattunk; ott is csak lebegő lánykákon, mert a gravitáció hatására az egész hajkorona belelógna a figura fejébe és vállába.

Karaktermodellek

11. A renderelt animációkban használt karaktermodellek nagyon sok poligonból állnak. A bal szélen látható szereplő ruháján minden ránc le lett modellezve, akárcsak az alul belógó gépfegyver csövének oldalán a lyukak. A Killzone videó esetében egy-egy szereplő nagyjából 500 000 poligonból áll, és egyszerre akár 8-10 katona is látható a képen. Ahhoz, hogy egy ilyen jelenetet egy játékban 30 fps sebességgel láthassunk, legalább 200-400 millió poligont kellene másodpercenként feldolgoznia a GPU-nak – jelenleg bonyolultabb shaderek alkalmazása mellett már 50-100 millió is kimagasló eredmény lenne.

12. Az Unreal Engine 3 a karaktermodellek részleteit is normal mapping segítségével ábrázolja. Maguk a figurák tehát elég kevés poligonból állnak, egy-egy szereplő 3000-10 000 háromszögből épül fel. Így aztán közelebbről szemlélve kiderül, hogy szögletesek a körvonalak, viszont ilyen részletes modellekből akár tucatnyi is rohangálhat a képernyőn a videokártya túlterhelése nélkül.

9-12: Haj- és karaktermodellezés

Aki keres...

A GOOGLE SIKERSZTORIJA

írta · Hancu

Mi a Google? Keresőoldal – vágja rá azonnal mindenki, aki két percnél régebben használja az internetet. Nos, ez a keresőoldal az internet egyik legnagyobb sikertörténete, ami két csóró kaliforniai diákot öt év alatt a világ leggazdagabb emberei közé emelt. Hogy hogyan? Nem kellett hozzá más, csak jó ötletek, kreativitás, és némi józan paraszti ész...

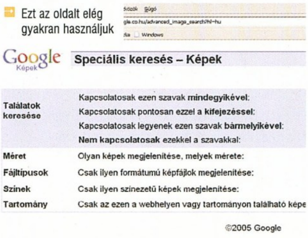
1995 márciusában a Stanford egyetemen találkozott két szép reményű, a doktori cím felé kacsintgató Ph.D. hallgató; Sergey Brin és Larry Page. Az orosz bevándorló családból származó Sergey (apja matematikus, anyja NASA-kutató), és a michigani Larry (mindkét szülője a Michigan egyetemen tanít, ahol Larry az első diplomáját szerezte) hamar talált közös témákat, ugyanazok a problémák foglalkoztatták őket: mintafelismerés, nagy tömegű, strukturálatlan adat kezelésének nehézségei. A duó internetes kereséssel kapcsolatos kutatásai eleinte csak dolgozatok formájában öltöttek testet, de aztán több mint egy év közös munka után úgy döntöttek, elhagyják az egyetemet, és újszerű kereső algoritmusukkal meghódítják az internetet. A technológiai hátteret ekkoriban a Sergey kollégiumi szobáját elfoglaló, használt gépek alkatrészeiből összetákolt szerver alkotta... Mivel Larrynek nem volt kedve (!) csicsás HTML oldal megalkotásával bajlódni, a keresőmotor a végletekig egyszerű, letisztult és gyors kezelőfelületet kapott – ez máig a Google névjegyének számít.

Mit jelent?

A Google szó a „googol"-ból származik, ezt a kifejezést egy híres amerikai matematikus, Milton Sirotta találta ki – pontosabban ő kölcsönözte az unokaöccsétől. A googol azt a számot jelöli, amiben egy egyest száz darab nulla követ (más szóval tíz a századikon). A googolt Sirotta könyve, a Matematika és képzelőerő tette közismertté, Sergeyék választása pedig azért esett erre, mert jól jelképezi az interneten fellelhető irdatlan adatmennyiséget.

Sergey és Larry nagy ötlete nem a keresőmechanizmusban volt – a Google alapvetően ugyanúgy keres, mint riválisai: egy program (Googlebot a neve) állandóan pásztázza a netet, és a rajtuk előforduló szavak szerint indexeli a weboldalakat. A hatalmas adatbázis a Google index-szerverein üldögél, és ha a világon valahol egy felhasználó beüt egy szót a Google keresőmezőjébe, a kérés ide fut be. Az indexszerver úgy működik, mint egy könyv tartalomjegyzéke – miután ebből kiderült, hogy a világháló mely oldalain szerepel a keresett szó, a kérés továbbfut a dokumentumszerverekhez, amik már lökik is a kíváncsi felhasználó monitorára az információt és a találatot jelzett oldalak linkjeit.

Ezt az oldalt elég gyakran használjuk



Igen ám, csakhogy az interneten sokmilliárd oldal van, és szinte bármilyen keresőkifejezés több ezer találatot ad, amiből a felhasználó legfeljebb az első tizet-huszat tartja érdemesnek egy pillantásra. A lényeg tehát – és lényegében ez volt hőseink nagy felfedezése – nem maga a keresés, hanem a találatok sorba rendezése, és az, hogy az első helyekre rangsorolt találatok legyenek a legkorrektebbek. A Google nagy találmánya, a PageRank az alapján rangsorolja a találatot jelző oldalakat, hogy a weben található többi oldal hányszor linkel rájuk (ez kicsit olyan, mint egy nagy népszavazás, ahol minden link egy szavazat). A dolog persze ennél jóval bonyolultabb, hiszen a szisztéma azt is figyelembe veszi, hogy a linkelő oldal mennyire „fontos", és ez alapján súlyoz – de a lényeg a végeredmény, amiről pedig mindannyian tudjuk, hogy gyorsan megkapjuk és megbízható.

GOOGLE partizánok

A PageRank működéséből adódóan kedvez a gyakran frissülő, sok linket tartalmazó oldalaknak – tipikusan ilyenek például a blogok. A rangsorolási rendszer sajátosságára felfigyelő online közösségek többször hajtottak már végre – általában figyelem-felkeltési céllal – „Google-bombázást". A spamdexingnek is nevezett akció során rengeteg weboldal kezd egy bizonyos kulcsszóval linkelni egy meghatározott célpont-oldalra, ami ennek hatására magasra emelkedik a PageRank ranglétráján. Az első és máig leghíresebb akció során a lelkes bloggerek addig-addig linkeltek, míg a „more evil than satan himself" („gonoszabb, mint maga a sátán") kereső-kifejezésre a Google a microsoft.com oldalt dobta ki első helyen...

A Google felemelkedése

Miután az összes nagy portál elzavarta a két diákot a forradalmi keresőmotorral együtt, hőseink úgy döntöttek, nem adják el a technológiát, hanem saját céget alapítanak, és megpróbálják a szerencséjüket az internet-üzletben. Ebben a döntésben egyébként nem kis szerepe volt a srácok egyetemi évfolyamtársának, bizonyos David Filónak, aki folyamatosan bíztatta őket: az internetben nagy pénz van! Mr. Filo később a Google ős-riválisának számító Yahoo alapítójaként lett ismert... Page és Brin'98 szeptemberében megalapította a Google Inc. vállalatot, és bejegyeztették a www.google.com weboldalt. A cég beindulásához szükséges egymillió dollárt a jó szimatú Don Valentine, a „Szilikon-völgy Keresztapája" adta (az ő pénzéből indult útnak többek között az Apple, az Oracle, az Atari, és az Electronic Arts is).

Brin és Page cége a kilencvenes évek végén az összes többi internetes vállalkozáshoz hasonlóan irtóztató módon felfutott – aztán csodálatos módon túlélte a nagy dotkom-összeomlást. Sergey és Larry ugyanis a Google növekedésével párhuzamosan a világ legjobb internetes és üzleti szakembereit toborozta maga köré. A cég vezérkarában ma ott ül George Reyes (13 évig volt a Sun pénzügyi vezetője), Wayne Rosing (a Java platform vezető fejlesztője, a legendás Apple II gép egyik megalkotója), Eric E. Schmidt (a Novell egykori vezérigazgatója), Omid Kordestam (a Netscape egyik kulcsfigurája), és Peter Norvig (a NASA neuronhálós adatelemző kutatásának vezetője).

2004 elején a Google uralta az internetes keresők piacának közel 80 százalékát (később a Yahoo áttérése saját technológiára ugyan lecsökkentette ezt a piaci részesedést, de mára ismét 60% fölé kúszott), ezzel a cég az internetes világ messze legnagyobb, tőzsdén nem jelenlevő vállalatának számított. Amikor már tisztán látszott, hogy a további növekedéshez feltétlenül szükség lesz a tőzsdei háttérre, és a Microsoft is többször megkereste a tulajdonosokat a maga nagylelkű felvásárlási ajánlatával, a cég a tőzsdére lépés mellett döntött. A részvénykibocsátást (ami hosszas huzavona után 2004. augusztus 19-én történt meg) a Wall Street az évszázad tőzsdei bevezetésének kiáltotta ki – a siker annak csalhatatlan bizonyítéka volt, hogy az internet-világ kilábalt a dotkom-összeomlásból, és ismét komolyan lehet venni a tőkével nem rendelkező, de kreativitással alaposan felvértezett online cégeket. A 2 718 281 828 dollár névértékű részvényt (némi matematikus humorként felfedezhető a számban az „e", azaz a természetes logaritmus alapszáma) nem a megszokott úton, azaz a befektetési bankokon keresztül terítették a piacon, hanem nyilvános aukciókon. Ezzel elérték, hogy ne csak a bankok pénzes ügyfelei vehessenek Google-részvényt, hanem bárki. A részvények kb. fele (a tízszeres szavazati joggal járó, ún. Class B papírok) a cég alkalmazottainak kezében maradt, ebből 30% a két alapító páncélszekrényében pihen a mai napig – Sergey és Larry tulajdonrészeinek értékét ma 7-7 milliárd dollárra becsülik. (Érdekesség, hogy az aukciókon a nagy rivális Yahoo is alaposan bevásárolt Google-részvényekből...)

> „A GOOGLE ESETÉBEN A LÉNYEG TEHÁT NEM MAGA A KERESÉS, HANEM A TALÁLATOK SORBA RENDEZÉSE."

A Google ma

A Google-nél dolgozni ma a Szilikon-völgy legirigyeltebb állásai közé tartozik – annak ellenére, hogy az évi 30-40 ezer dolláros átlagfizetés kifejezetten alacsonynak számít (főleg a kaliforniai árviszonyok mellett). Ezt azonban bőségesen ellensúlyozzák a részvényopciók, amik által a cég dolgozóinak közel egyharmada, több mint ezer ember (!) mondhatja el magáról, hogy dollármilliomos! A Google szimpatikus jelmondatai között szerepel a „nem kell öltönyt viselned, hogy komoly legyél", az „a munka jelenthet kihívást, és a kihívás lehet szórakoztató", illetve a már-már utópisztikusan hangzó „becsületes munkával is lehet sok pénzt keresni" is. Sergey Brin tömör, ám velős ars poeticája („Do no evil" – ne tégy gonoszat) szállóige lett a nyugati parti IT-világban, főleg miután valaki megkérdezte Larry Page-et, hogy mit is kell érteni pontosan „go-

ÉRDEKESSÉGEK

A Google olyan szinten beépült a köztudatba, hogy köznévvé vált, igésedett formája („to google") beszivárgott először az amerikai online szlengbe, később a hétköznapi nyelvbe is – sőt, egyes magyar netes fórumokon is felfelbukkan már az elég rettenetesen hangzó „guglizni" kifejezés...

2004-ben Amerikában négy olyan könyv jelent meg, ami kizárólag a Google használatának trükkjeivel foglalkozik.

A Google valós, létező nyelvi változatain felül elérhető a Star Trek sorozatból ismert klingonok nyelvén, „pig latin" nyelven (latinosan hangzó angol), „bork"-ul (a Muppet Show svéd szakácsának akcentusa), „1337"-ül (leet, vagyis az „elit" internetes szleng, ahol a betűket hasonló alakú számok és extra karakterek helyettesítik) és Elmer Fudd-verzióban (a Looney Tunes rajzfilm selypítő vadászpuskás csecsemője).

A Google főhadiszállásán (az irodaépület neve egyébként Googleplex) a legendás hippiegyüttes, a Grateful Dead szakácsa főz a menzán – ami egyébként az összes dolgozó számára ingyenes, csakúgy, mint az irodaház összes kávé- és üdítőautomatája.

2002-ben a Google-t betiltották Kínában, mert egyes keresőszavakra olyan eredményeket adott, amelyek „sértik a Kínai Népköztársaság népének büszkeségét".

Ha nem akarjuk, hogy a weboldalunk bekerüljön a Google adatbázisába, nincs más dolgunk, mint egy robots.txt file elhelyezése az index.html mellett, amiben ezt a kérésünket nyomatékosítjuk. Az interneten a weboldalak kb. 3%-a él ezzel a lehetőséggel.

Miért venne egyszerű mobiltelefont, ha az áráért zsebirodát is kap?
69 990 Ft +áfa
Xplore Smartphone
kártyafüggetlen okostelefon beépített kamerával, ajándék bőrtokkal és headsettel

CPU: Motorola Dragon Ball 33Mhz
SD RAM: 16MB
Kijelző: 2,2"D-TFD LCD
Felbontás: 160x240, 260K colors
Operációs rendszer: Palm OS 4.1.2
USB(+soros) csatlakozó: PC-hez (RS232)
Beépített kamera: max:320x240 pixel
GSM rendszer: GSM 900/1800/1900
infra port, headset, bőrtok
Akkumulátor: Lithium Polymer 850mAh
Méretek: 48mm x 100mm x 21,1mm
Tömeg: 105g
TRENDEX
1116 Budapest, Barázda u. 38.
tel.: 885-7132

nosz" alatt. „Gonosz az, amit Sergey annak nevez" – hangzott a válasz...

Rokonszenves a Google-nek az a politikája is, hogy nem hajlandó az oldalait felugró popupablakokkal, flash-animációkkal, és egyéb idegesítő hirdetési elemekkel terhelni, valamint hogy kulturáltan szűri a reklámokat. Az esetek nagy többségében olyan hirdetésekkel találkozhatunk a Google-ön, amelyek a keresőbe írt szavakból ítélve valóban érdekelhetik az egyszeri felhasználót. Ha például egy filmcímet írunk be a keresőmezőbe, a találatok mellé valószínűleg egy webáruház hirdetését kapjuk, ahol két klikkelés után meg is vehetjük a filmet DVD-n. Így a hirdetés akár még plusz szolgáltatásnak is tűnhet – de ha nem, hát szokásos harsány, tolakodó és idegesítő reklámoknál fényévekkel kellemesebb és korrektebb ez a rendszer.

Bár a tőzsdei megjelenéssel a Google-nek el kellett fogadni bizonyos céges játékszabályokat, a mai napig nem hajlandók a tőzsde számára bevételi előrejelzéseket adni az üzletmenetről. Sergey és Larry kijelentette, hogy nem az elemzők előrejelzéseinek akarnak megfelelni, hanem a saját céljaikat elérni, és nem óhajtanak csak azért lemondani kockázatos, de innovatív terveikről a szerényebb, stabil profitot hozó üzletek javára csak azért, hogy a Wall Street cápáit elégedetté tegyék...

A vas a Google alatt

Ahogy a Google lelkének számító PageRank algoritmust, úgy a keresőnek otthont adó szerverpark adatait is szigorú titokban tartják. A cég hétéves fennállása során mindössze két alkalommal sikerült konkrét információkat kihúzni a Google illetékeseiből a hardverrel kapcsolatban.

Az ezredfordulón a Google gépparkja négy szerverfarmból állt (kettő Virginiában, kettő a Szilikon-völgyben helyezkedett el), melyek egyenként 1500 processzort tartalmaztak, és egy-egy OC48-as kapcsolaton át (2488 Mbit/sec sávszélesség) kommunikáltak a világhálóval; emellett a négy farm egymással külön OC12-es (622 Mbit/sec) kapcsolatban állt. Tavaly májusban sikerült újabb pillanatképet készíteni a Google hardver-hátteréről: ez 63 ezer kétprocesszoros gépet mutatott, összesen 126 terabyte-nyi memóriával, és 5 petabyte (azaz 5 000 terabyte; egymillió DVD lemez kapacitása) háttértárral. A teljes géppark összesített, 253 ezer GHz-es nyers órajele 130 és 310 teraflops közé tehető számítási teljesítményt hordoz magában, ami a földkerekség egyik legerősebb szuperszámítógépévé teszi. A Google szerverein egyébként kivétel nélkül Linux operációs rendszer fut.

Nem titok, hogy a Google szerverei olcsó tömegterméknek számító alkatrészekből állnak, és a rendszer sokszoros túlbiztosítással dolgozik. Egy hiba folytán kieső szerver helyére azonnal be tud ugrani egy tartalék – a meghibásodott gép javítása, vagy cseréje akár napokig is elhúzódhat anélkül, hogy teljesítménycsökkenés jelentkezne a rendszerben. Az amortizáció elég nagy (ezért is van szükség könnyen pótolható, olcsó, nagy tömegben rendelkezésre álló alkatrészekre), hiszen a Google szerverei durván agyon vannak hajszolva; egyes számítások szerint naponta annyit dolgoznak, amennyit egy átlagos irodai PC négy év alatt...

A keresésen túl

Az alapvető kereső funkció állandó fejlesztésén túl a Google tucatnyi új szolgáltatást épített be a rendszerbe. A Google-ban ma már van számológép, mértékegység-átváltó, fájltípus-meghatározó, hírgyűjtő, telefonkönyv, térkép (utóbbi kettő csak az USA-ra vonatkozik), angol helyesírás-ellenőrző, fordítógép, tőzsdefigyelő, és még tucatnyi hasznos apróság. A Google működik SMS-ben és WAP-on küldött keresőszavakkal is, a Google Desktop Search jóvoltából pedig a saját gépünkön is kereshetünk vele.

Tavaly a cég belekezdett az angolszász világ öt legjelentősebb könyvtárának (a New York-i közkönyvtár, illetve az Oxford, a Harvard, a Stanford és a Michigan Egyetem könyvtárai) digitalizálásába. Ha a gigantikus szkennelési munka végére érnek, több mint hétmillió könyv kerül a kereshető, virtuálisan lapozgatható adatbázisba. Szintén tavaly indult be a Gmail webes levelező szolgáltatás 1 GB (!) ingyenes tárhellyel – ez annyira meglepő volt, hogy a bejelentés dátuma (2004. április 1.) miatt mindenki áprilisi tréfának hitte... A tárhelyet aztán elmés programozók filecserélő rendszerré, virtuális háttértárrá, blogadatbázissá, és még ki tudja mi mindenné alakították át; a Google pedig azóta is hatalmasat kaszál a Gmail-felhasználóknak küldött, célzott hirdetésekkel. Egy Googlebothoz hasonló program ugyanis rendszeresen átfésüli a levelesládák tartalmát, és a talált kulcsszavak alapján nagyon jól be tudja azonosítani, hogy az adott felhasználót milyen hirdetésekkel érdemes megkeresni. Szintén a keresőmotor alternatív felhasználásával működik a Google News, ami közel 4000 híroldal átböngészése után szolgál mindig a legfrissebb és legizgalmasabb hírekkel az olvasó számára. 2003 elején a Blogger.com felvásárlásával a Google többmilliós webnapló-író és -olvasó közönség házigazdájává vált, az Orkut online közösségépítő site-tal (a magyar WiW-hez hasonló oldal) pedig újabb négymilliós társaságot csapott ehhez hozzá. Az Orkut egyébként a Google-cégszabályzat egyik legszimpatikusabb pontjából fejlődött ki; a cégnél minden dolgozó köteles a munkaideje 20%-át (praktikusan heti egy napot) saját hobbiprojektjeire fordítani – így született Orkut Buyukkokten finn rendszergazda ötletéből a mára hatalmas népszerűségnek örvendő oldal.

Mit hoz a jövő?

A Google utóbbi években felmutatott terjeszkedését és agresszív üzletpolitikáját elnézve nem fogunk szűkölködni a vakmerő húzásokban és újításokban a közeljövőben sem. Tavaly ősszel a cég valóságos toborzóhadjáratot indított IT-guruk után, és sikerült is olyan szakembereket leszerződtetnie, mint Joe Beda (az Avalon – a Windows Longhorn forradalminak ígért csatolófelülete – vezető fejlesztője), Joshua Bloch (a Java programozási nyelv atyja), továbbá az Internet Explorer fejlesztőcsapatának négy kulcsembere. Rengeteg pletyka és összeesküvés-elmélet kering a neten arról, mihez is kezd a Google a felhalmozott szellemi tőkével: a zenekereső szolgáltatás, a saját böngésző, illetve csevegőszoftver egyaránt lehetséges alternatívának tűnik – csakúgy, mint a Mozillával való szoros együttműködés.

Bár a Google-nek olyan nagy halakkal kell megküzdeni az internetes üzleti világban, mint a Yahoo, a Microsoft vagy az AOL, a szimpatikus, emberközeli cég derekasan állja a sarat a mai napig. Kíváncsian várjuk, mit főz ki legközelebb Larry és Sergey a Googleplex boszorkánykonyhájában!

A GOOGLE vadhajtásai

A Googlefight (www.googlefight.com) nagyon egyszerű ötleten alapul: két kifejezésre adott találatok számát hasonlítja össze, s ezzel dönti el a „harc" eredményét. A dolog sokkal szórakoztatóbb, mint elsőre hangzik, kiderül belőle például, hogy az isten legyőzi a sátánt, a Burger King a McDonaldsot, a Beatles pedig a Rolling Stonest; ellenben az aszpirin nem gyűri le a fejfájást, Luke Skywalker alulmarad Darth Vaderrel szemben – viszont a törvény, ha kevéssel is, de erősebb, mint a Microsoft...

Hasonlóan elmés szórakozás a googlewhacking (www.googlewhack.com): ebben a játékban az a cél, hogy az ember olyan kifejezéseket találjon, amire a Google pontosan egy eredményt dob ki; nem többet, nem kevesebbet. Bár néhány próba után úgy tűnhet, ilyen kifejezések egyszerűen nem léteznek, a lelkes játékosok eddig nem kevesebb, mint 470 ezer googlewhacket találtak.

Remek magyar találmány a Google Hejesírás (hejes.szerver.org), ami az alapján dönti el, hogy hogyan kell egy-egy szót helyesen írni, hogy melyik írásmódja ad vissza több Google-találatot. Bár az oldal viccnek indult (nem is mulasztja el figyelmeztetni az olvasót, hogy a helyesírás forrása nem a „nép", hanem a Magyar Tudományos Akadémia), meglepően hatékonyan működik.

Első osztályú videómegjelenítés

Számítógépen filmet nézni nem mindig a legtökéletesebb élmény – valahogy a legtöbb PC képe sokkal fakóbb, mint egy jó televízióé. Kedvenc filmjeink nem mutatnak úgy, ahogy elvárjuk, leginkább a ragyogó színek hiányoznak.

Mi a gond?

A legtöbb mai tévékészülékben különféle elektronikus jelfeldolgozó eljárásokkal emelik az elvárt szintre a megjelenített képet. A számítógépben hagyományosan nincsen ilyen minőségjavító eljárás, ezért a filmek sokkal szürkébben jelennek meg, hiányzik belőlük az élet.

Ezért nem is lehetett eddig igazán kiemelke dő minőségű házimozit építeni számítógép alapokra.

Van megoldás: ASUS Splendid!

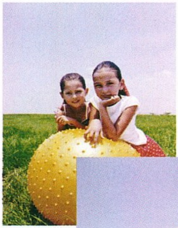
Az utóbbi időben azonban kezdenek elterjedni a számítógépes képminőség-javító szoftverek. Az ASUS Splendid nevű programja a grafikus kártyák meghajtószoftverébe épül be, így működése rendkívül egyszerű, a látványos képminőségjavulás azonban rögtön észrevehető. A Splendid automatikusan felismeri a videólejátszást és az emberi szem preferenciáinak legmegfelelőbb módon hangolja a kép színtelítettségét, fényerejét és kontrasztját.

Hogyan működik?

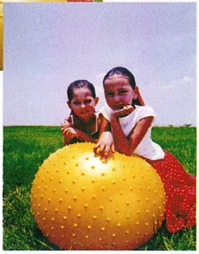
Az ASUS Splendid három alapvető képfeldolgozási eljárásra épül:

Pixelalapú színkorrekció – Az Area Pixel Processing algoritmus a megjelenített kép egyes részterületein képes egyedileg pixelszintű színkorrekciót végezni, így a teljes kép elváltoztatása helyett csak a szükséges részleteket javítja fel.

Árnyalat és Telítettség



Eredeti

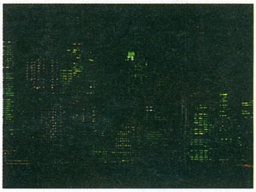


Splendid technológiával

Képfüggő korrekció – Az emberi vizuális érzékelésnek legmegfelelőbb módon befolyásolja a megjelenített képet, például kiemeli a bőrtónusokat, a zöldeket (erdők-mezők), vagy épp a kék eget és tengert.

Dinamikus kontraszt szabályozás – Az emberi szemhez hasonlóan az ASUS Splendid is képes a fényerőt és kontrasztot automatikusan állítani, így a sötétebb jelenetekben is tökéletesen kivehetők lesznek a részletek.

Fényerő és kontraszt



Eredeti

Splendid technológiával

A Splendid valamennyi ASUS grafikus kártyához elérhető, csupán a legújabb meghajtószoftvert kell telepíteni és máris az eddig megszokottnál sokkalta gazdagabb, élvezetesebb moziélményben lehet részünk! (X)

Fizetett hirdetés

RAZER DIAMONDBACK PLASMA LE

írta · Grath

A Razer egere és egérpadja együtt a legütősebb

Limited Edition egér és Razer eXactMat egérpad

Nem vagyok nagy hardverguru, ezért is lepett meg, amikor Joc a kezembe nyomott két hatalmas csomagot, majd közölte, hogy erről másnapra írjak fél oldalt. Úgyhogy itt vagyok most, egy héttel később, és azon aggódom, hogy ha elkezdeném sorolni és elemezni a technikai paramétereket (1600 dpi felbontás, maximum 15G-s gyorsulás, 5,8 megapixel/sec képfeldolgozás, Kärna Precision optikai rendszer), hamar kibukna, hogy nem sokat konyítok a dolgokhoz. Így inkább csak a játék közben szerzett tapasztalataimat osztanám meg veletek...

Elsőként tisztázzuk, hogy a Plasma LE csak anynyiban különbözik az alap Diamondback egértől, hogy nem vörös, hanem hideg kék színben tündököl, így gyönyörű látványt nyújt sötétben. Így aztán ugyanazt a lapos, ám tökéletesen kézre álló és – ami minden balkezesnek fontos lehet – teljesen szimmetrikus egeret kapjuk. Megvan a két hatalmas gomb, a görgő és a négy másik apró gomb (ebből kettőt gyűrűsujjal kellene kapirgálni, de hát ez a szimmetria ára), no meg a rendkívül igényes borítás – nem csúszkál rajta a kéz, nem izzadtam rá, egyszóval tökéletes volt. Ugyanez mondható el a kezelőprogramról is; akár játék közben is változtathatunk a Diamondblack Plasma sebességén, ráadásul rengeteg funkcióval van felszerelve (pl. külön lehet váltogatni a függőleges és vízszintes mozgatás érzékenységét, ami szerintem ugyan abszolút felesleges, de akinek ez hiányzott a boldogsághoz, annak ez is itt van). Az egér rendkívül érzékeny, a mérnöki pontosságot kívánó FPS-bajnokaspiránsoknak ennél nincs is jobb. Mindenki más azonban kicsit túlérzékenynek fogja találni a Diamondbacket: elég egy apró, félcentis mozdítás, és máris a monitor másik oldalán van a kurzor.

A pontosság és érzékenység valószínűleg az egérpadnak is köszönhető – ez ugyanis tökéletes mestermunka. A maratott alumíniumból készült eXactMat (az egyik oldala a precizitást, a másik a sebességet növeli) minden egérhez perfekt; egész egyszerűen nem tudom eléggé dicsérni! Ha valamikor szobrot emelnek a legjobb számítógépes kiegészítőknek, az eXactMat ott kiemelt helyet fog kapni.

9/10

Összességében a cirka 12 ezer forintért (+áfa) árult Diamondbacket a kizárólag FPS-ekre koncentráló játékosoknak tudom nyugodt szívvel ajánlani, a többiek nem fogják tudni kihasználni. A Razer egérpadját viszont kötelezővé tenném, anynyival jobb, mint bármilyen hasonló próbálkozás!

MSI 945P PLATINUM

írta · Martin

Az i945P-re épül az MSI új alaplapja, az MSI 945P Platinum. Az alaplap LGA775-ös Pentium 4 és Pentium D processzorokat fogad, vagyis már elboldogul a duplamagos CPU-kkal is, de az olcsóbb Celeron D-t is képes meghajtani. Az északi hídként funkcionáló i945P támogatja az 533/800/1066 PSB sebességeket, amihez némileg gyorsabb, DDR2-667-es memóriavezérlő tartozik. Ez immáron 10,6 GB/s-os sávszélességet biztosít, ami bőven elegendő, csupán a PSB-nek kéne felfejlődnie hozzá (800 MHz esetén 6,4 GB/s). A lapon mindkét chip elég nagy, passzív hűtést kapott, így a zajjal és a melegedéssel sem lesz különösebb gondunk. A csatlakozók elhelyezése átlagosan jó, a PCIe x16-os foglalat mellett két PCIe x1 és három hagyományos PCI kártyahelyet találunk az MSI 945P Platinumon. A képet egyedül a harmadik tápcsatlakozó rossz elhelyezése rontja némiképp. Az integrált vezérlők közt nyolc USB 2.0-t, Firewire-t és 8-csatornás HD audiót találunk.

9/10

Duplamagos prockat is fogad

Kivetettük hálónkat a Bluefish üzletekben!

ITmédiaBOLT
1067 Budapest, Teréz Krt. 47. (Nyugati pályaudvarnál)
Telefon/Fax: (1) 814-1111, 814-1122,
814-1133, 814-1144, 814-1155
Szerviz: (1) 814-1100
Nyitva tartás:
Hétfő-Péntek: 9-20, Szombat-Vasárnap: 9-15
Szerviz :
Hétfő-Péntek: 9-20, Szombat-Vasárnap: 9-15

ITmédiaBOLT
1123 Budapest, Nagyenyed u. 6. (Déli pályaudvarnál)
Telefon/Fax: (1) 214-4587, 225-3083
Nyitva tartás:
Hétfő-Péntek: 10-19, Szombat-Vasárnap: 9-15
Szerviz:
Hétfő-Péntek: 10-19, Szombat: 9-15

ITmédiaBOLT
1191 Budapest, Báthory u.1.
Telefon/Fax: (1) 357-6258, 357-6259
Nyitva tartás:
Hétfő-Péntek: 10-19, Szombat-Vasárnap: 9-15
Szerviz:
Hétfő-Péntek: 10-19, Szombat: 9-15

ITmédiaBOLT
1106 Budapest, Fehér út 1. (volt BKV ház)
Telefon/Fax: (1) 431-8402, 431-8403
Nyitva tartás:
Hétfő-Péntek: 10-19, Szombat: 10-16, Vasárnap: 10-15
Szerviz:
Hétfő-Péntek: 10-19, Szombat: 10-16

ITmédiaBOLT könyv és szakkönyv
1132 Budapest Visegrádi u. 11.
Telefon: (1) 339-8617, Tel./Fax: (1) 350-7144
E-mail: k.kurrencia@chello.hu
Nyitva tartás:
Hétfő-Péntek: 9-18

ITmédiaBOLT
3530 Miskolc, Soltész N. K. u. 30.
Tel./Fax: (46) 347-616
E-mail: miskolc@bluefish.hu
Nyitva tartás:
Hétfő-Péntek: 9-19, Szombat: 9-15
Szerviz: Hétfő-Péntek: 9-17,

ITmédiaBOLT
9021 Győr, Bajcsy Zsilinszky u. 24.
Tel./Fax: (96) 550-338, (96) 550-339
E-mail: gyor@bluefish.hu
Nyitva tartás:
Hétfő-Péntek: 9-18
Szombat: 9-13

ITmédiaBOLT
6722 Szeged, Tisza Lajos Krt. 65.
Telefon: (62) 541-012
Telefon/Fax: (62) 541-013
E-mail: szeged@bluefish.hu
Nyitva tartás:
Hétfő-Péntek: 9-18, Szombat: 9-15

ITmédiaBOLT
7621 Pécs, Rákóczi u. 60.
(Millennium Üzletház)
Telefon: (72) 515-665
Fax: (72) 515-664
E-mail: pecs@bluefish.hu
Nyitva tartás:
Hétfő-Péntek: 10-18, Szombat: 10-13

cp Computer PANORÁMA · CHIP · PC GURU · IT-BUSINESS

aktuális és korábbi lapszámok · könyvek · különszámok · előfizetés

06 (1) 888-3421, 22 · 06 (1) 888-3499 · www.itmediabolt.hu · terjesztes@vogelburda.hu

Az MPIO-k a legszebbek közé tartoznak

MPIO MP3

írta · Wombath

MPIO FG100

A kismilliófele MP3 lejátszót gyártó MPIO középkategóriájának egyik darabja a BOOM fantázianévre hallgató FG100-as modell. A névadás körülményei rögtön nyilvánvalóvá válnak, ha megnézzük a külalakot, amely leginkább egy „ghettoblasterre", azaz régi kétkazettás rádiómagnóra (alias „boom-boksz") emlékeztet. A két hangszórót formázó egység közül a bal oldali közepén találjuk a Play/Pause gombot, míg az ezüstszínű körön belüli vékony sáv egy sokszínű LED-et takar – ez a funkciótól függően mindenféle fény kibocsátására képes.

A másik oldalon egy négyirányú joyjal és egy tekerővel találkozhatunk. A két fő kezelőszerv között helyezkedik el a két különböző színű részből álló OLED kijelző – felül egy vékonyabb narancssárga sávból és egy vastagabb kék részből áll össze. A készülék legkülönlegesebb kiegészítője a kijelző alatt balra látható kis „szem", amely mögött fényérzékelő dióda lapul – ha a menüben engedélyezzük, ennek segítségével mindig a környezet fényviszonyának megfelelő háttérvilágítást kapunk. Hogy ez mennyire szükséges egy MP3 lejátszóra, nem tudjuk, mindenesetre jópofa ötlet.

Visszatérve a kezeléshez, az előbbiekben említett két kezelőszerven felül az FG100 felső oldalán további két gombot találunk – az egyik a funkcióválasztó, a másik a felvételi/A-B ismétlési lehetőségek elérését szolgálja, valamint itt kapott helyet a Hold csúszkája is. Mindezek segítségével a BOOM egész könnyen kezelhető, nem szükséges a kézikönyvet folyton magunknál hordanunk.

Ami a méreteket illeti, az MPIO FG100 nem tartozik a valódi apróságok közé – különösen a vastagsága nevezhető nagynak. Emiatt aztán szűkebb zsebekben nem is fér el. Szerencsére kapunk mellé nyakbavalót, karpántot és övtáskát is, így tehát ezzel nem lesz problémánk. Az áramellátásról egy darab ceruzaelem gondoskodik, az általunk mért folyamatos lejátszási idő pedig egy darab 1700 mAh-s aksiról kevés híján egy teljes nap volt.

Ami a készülék tudását illeti, erre valószínűleg nem lesz panaszunk – MP3, WMA és ASF fájlokat játszhatunk le, ezen felül pedig a beépített FM rádióról, mikrofonról és vonalszintű bemenetről vehetünk fel. A rádió 20 csatornát képes megjegyezni, a felvétel minősége pedig több szinten állítható: 32 kHz-es mintavételezési frekvenciával 48 és 320 kbps között, 44.1 kHz esetén 48 és 128 kbps közötti bitrátával.

MPIO FY400

Egészen más külalakkal, de nagyjából hasonló szolgáltatásokkal rendelkezik az FY400-as, amely a BLAST névre hallgat. A konzervatívabb, hogy úgy mondjuk retro külalak nem sikerült olyan jól, mint az FG100-é: az anyagválasztás, különösen az LCD kijelzőt körülvevő szürke keret erősen műanyag hatást kelt. A design legfőbb vonzereje, amelyet egyébként a leírásban is kiemelnek, a nagyméretű tekerő – ez a vásárlót régi kedvenc analóg eszközeire hivatott emlékeztetni –, hogy ez mennyire sikerül, azt mindenki döntse el maga.

Ami a többi kezelőszervet illeti, ezek is az előlapon találhatók, egy apró joy és két gomb képében. Az előbbivel természetesen a számok között ugrálhatunk, a hangerőt állíthatjuk, illetve a menükbe léphetünk be, a két gomb pedig a lejátszás/stopot és a funkciók közötti választást vezérli.

Meglehetősen egyedi a rejtett USB csatlakozó megoldása: a készülék hátlapján található csúszka segítségével varázsolhatjuk elő egy kis billenőajtó mögül. Az ötlet jópofa, de a kivitele nem száz százalékosan megbízható: az ajtó nem csukódik be magától, egy rugót azért megérdemelt volna.

Ami a készülék tudását illeti, ez nagyjából megfelel testvérének: a legfontosabb különbség, hogy nem rendelkezik vonalszintű bemenettel, így felvenni csak a beépített mikrofonról illetve az FM rádióról tudunk.

Közös tulajdonsága a két lejátszónak a beépített Philips effektprocesszor: ez egy sor hangzásképet tartalmaz, amelyek Pure Studio, Concert és egyéb hangzatos nevekkel bírnak. A mellékelt kiegészítők között említést érdemel a fülhallgató – noname kiviteléhez képest egész jól szól (bár a zacskón hirdetett, „S" céget lenyomó minőséget nem tapasztaltuk, és az illusztrációnak szánt görbe sem mutat túl jó minőséget).

HATALOM KÁRTYÁI™
Társasjáték a javából...
...csak egy kicsit másképp!
- Vannak benne jó csajok
- Izgalmasabb minden másnál
- Megunhatatlanul változatos
- Akárhányan játszhatjátok
- Pénzdíjas versenyei is vannak, minden hónapban!
- Ráadásul tök olcsó!
Játsszatok ti is a Hatalom Kártyáival!
Keressétek a játékboltokban, könyvesboltokban, szerepjáték szaküzletekben, vagy kattintsatok a www.hkk.hu weboldalra bővebb infókért!

www.SG.hu
Friss hírek, érdekességek
a számítógépek, játékok, filmek és a tudomány csodáinak világából!

SONY PSP

Az európai játékosok nagy része továbbra is csak irigykedve tekinthet tengerentúli társaira, mivel ők már könnyedén hozzájuthatnak hőn áhított PSP-jükhöz. Az öreg kontinensen viszont őszig kell várni, hogy végre hivatalosan is elérhető legyen a Sony sikerterméke. Mi az E3-as túránk alatt előrelátó módon bespájzoltunk egy kazalnyi játékot a kis drágaságunkhoz, melyek közül ezúttal is hármat mutatunk be nektek.

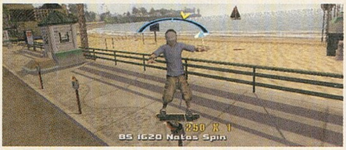
írta · Grath

Tökéletes kiegészítő a PC mellé

TONY HAWK'S Underground 2 Remix

Mivel az első eufórikus bejelentés után már a Sony és a fejlesztők is hangsúlyozták, a PSP lényegesen kevesebbet tud, mint a PS2, nem számítottunk rá, hogy Tony Hawk meglepetést fog okozni. Nem elég, hogy a Shaba tökéletesen átírta a programot PS2-ről, még arra is volt energiája, hogy négy teljesen új helyszínt dolgozzon ki. A grafika simán összetéveszthető a konzolos verzióéval, a képfrissítés folyamatos, a zene ugyanaz (persze fülhallgatón sokkal jobban szól), és az irányítás is szinte perfekt – a szinte szócskára is azért van csak szükség, mert a PSP-n két gombbal kevesebb van, mint a PS2 vagy az Xbox kontrollerén. A játék ugyanaz maradt, így megkapjuk a Classic módot a maga kétperces időlimitjével, régi vágású feladataival, illetve a Story módot a Jackass-legénység szereplésével, dilinyós célkitűzésekkel (talán elég annyit megemlíteni, hogy egyszer Benjamin Franklinnel kell deszkázni a bostoni közkönyvtárban...).

Értékelés: ■■■■■■■■□□



HOT SHOTS GOLF Open Tee

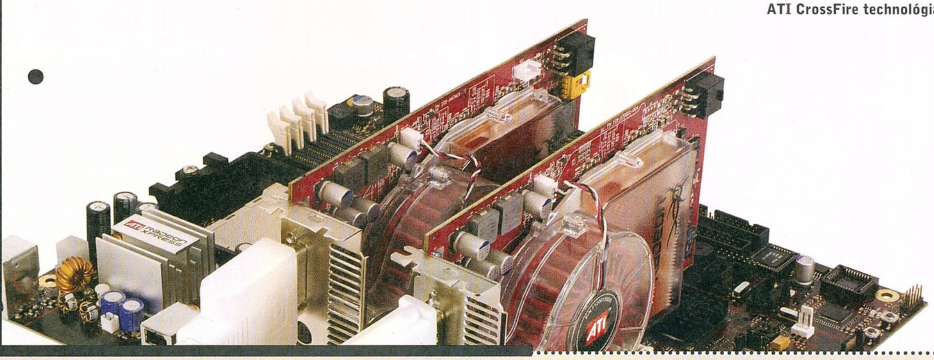
Bár a képek alapján sokan talán gyerekjátéknak könyvelik el a Hot Shot Golf széria legújabb tagját, ez messze nincs így – saját tapasztalat, hogy felnőttek is képesek akár húsz órát beleölni. Pedig sok trükkje nincs a játéknak: golfozni kell, méghozzá a régi „kettőtkattintós" megoldással (az első gombnyomás az ütés erejét, a második a pontosságot határozza meg). A játékot rendkívül okosan úgy építették fel, hogy minden verseny után nyerhetünk valamit, így aztán jelentkezik a „na csak még egy bajnokságot!" szindróma, amelynek következtében addig maradunk fenn, míg kifogy a szufla a PSP-ből... A jutalmak skálája igen széles, az új versenyzők megnyitásától kezdve új ütőkig és golflabdákig terjed, de még ruhákat is nyerhetünk üdvöskénknek. A hat 18 lyukas pálya kellően hosszú játékidőt biztosít, ráadásul Wi-Fin nyolcan is játszhatunk.

Értékelés: ■■■■■■■■■□

METAL GEAR Ac!d

A tavalyi E3-as bejelentést követően az Ac!d volt az általunk leginkább várt PSP-játék; elvégre a sorozat eddigi részeit imádtuk, a világhírű designerben, Hideo Kojimában pedig sosem kellett csalódnunk. Ezúttal sem – mert noha a játék nem váltotta be a hozzá fűzött reményeinket, Kojima mesternek nem volt köze a hozzá (a kettő szorosan összefügg). Ezúttal is Snake-et kell irányítanunk, amint titokban küzd az amerikai elnök életéért; ezúttal azonban a reflexeink helyett a stratégiai érzékünkre lesz szükség, az akció helyébe a töprengés lép. A PSP-s Metal Gear körökre osztott játék lett, ahol minden megmozdulásunkat kártyák segítségével idézhetjük elő. Ha a leosztásban ott van egy gépfegyver, lőhetünk – de ha gránátot, kardot vagy éppen aknakeresőt kapunk, más utat kell keresnünk. A 200 kártyalap kellő változatosságot ad ugyan, és a technikai megvalósítás is dicséretes, a játék mégis hamar elszürkül.

Értékelés: ■■■■■■■□□□



ATI CROSSFIRE TECHNOLÓGIA

Tűzkeresztség

írta · Tárnok Zoltán/Martinm

Az idei Computex alkalmával az ATI végre bemutatta a CrossFire technológiát, ami két ATI GPU-val szerelt videokártya együttműködését teszi lehetővé egy gépen belül.

Ugyan a két Radeon kártya összekötéséhez nincsen szükség gépen belüli, speciális összekapcsolásra, A CrossFire-t mégsem élvezhetjük bármilyen, két PCIe x16-os foglalattal szerelt alaplapban. Ennek licencelési okai vannak, így egyelőre marad az ATI Radeon Xpress 200 CrossFire Edition lapkakészlete. Ez szerencsére már mind AMD, mind Intel platformra elérhető, és szolgáltatásait, valamint sebességét tekintve jó, stabil platform.

Videokártya fronton jobb a helyzet, megfelelő PCI Express X800 szériás, illetve X850 szériás kártyánk tökéletesen felhasználható a Crossfire-höz, annak ellenére, hogy elvileg ezeket még nem készítették fel a páros életre. Itt jön a képbe az ATI újfajta megoldása: a kártyák összehangolását külön kis lapkával oldották meg, amit minden CrossFire Edition Radeonon megtalálhatunk.

Egyelőre háromféle CrossFire Radeonra számíthatunk. A Radeon X850 CrossFire Edition gyakorlatilag egy 256 MB memóriával szerelt Radeon X850 XT, amit megtoldottak az előbb említett kiegészítő lapkával. A Radeon X800 CrossFire Editionből pedig elérhető 256 és 128 MB-tal szerelt kiadás is. A párosításnál mindösszesze két szabályt kell betartanunk: mindkét kártyának ugyanannyi pipeline-nal és ugyanannyi memóriával kell rendelkeznie, az órajelekre pedig nincs megkötés (a gyorsabb nem fog igazodni a lassabbhoz). Tehát megfelelő CrossFire Edition kiadást kell választanunk a hagyományos kártya mellé, és kész.

Végül nézzük, hogyan is dolgozhatnak együtt a kártyák. A sakktáblaszerű módról már hallhattunk: ennek lényege, hogy a képet 32*32 képpontos, tehát meglehetősen kis négyzetekre bontja az összehangolásért felelős lapka, és felváltva adja ki őket az egyes kártyáknak. A megoldás nagy előnye a meglehetősen egyenletes terheléselosztás. E technológia a SuperTiling nevet kapta, csak Direct3D alatt működik, és ott ez az alapértelmezett megoldás.

A második, Scissor névre hallgató mód a képet függőlegesen vagy vízszintesen kettéosztja – az osztási arányt az egyes felek bonyolultsága határozza meg. Az egyes kártyák egy-egy félképen dolgoznak, amelyeket végül természetesen a vezérlőlapka egyesít.

A harmadik változat az Alternate Frame Rendering: az egyik kártya a páros, a másik a páratlan sorszámú képkockákért felelős. Nagy hátránya, hogy nem tud kellőképpen egyenletes terhelést biztosítani.

Mikor melyik mód üzemel? A CrossFire Edition kártya folyamatosan figyeli a 3D-s programok futását, és mindig a lehető legjobb megoldást választja úgy, hogy ebből a felhasználó semmit sem érzékel, tehát nincs vele gondja.

Az új technológiával új élsimítási és anizotróp szűrési módokat is kaptunk, méghozzá meglehetősen összetetteket. A legegyszerűbb megoldás, amikor mondjuk négyszeres élsimítást választunk: ekkor mindkét kártya más mintavétellel simít, és a Temporal Antialiasingnál megismert trükknek köszönhetően a végeredmény a nyolcszoros élsimítás képminősége lesz, de ehhez még hozzáadhatjuk az „ingyenes" Temporalt is. Így összesen négyszeres élsimítás áráért tizenhatszorosat kapunk, ami egészen elképesztő képminőséget eredményez!

Az élsimítási korszak hajnalán a ma használatos MultiSampling eljárással szemben SuperSamplinget alkalmaztak, ami úgy működött, hogy a kártya a képet valójában a kiválasztott felbontás többszörösében állította elő, majd visszakicsinyítette a beállított értékre. Ez az átlagolási mód lényegesen szebb képminőséget eredményez, valamint olyan esetekben is hatékonyan simít, amikor a MultiSampling nem – cserébe viszont jóval teljesítményigényesebb. A CrossFire esetén, míg az egyik kártya az igen sok erőforrást felemésztő kétszeres SuperSamplinggel bajlódik, a másik törődhet a megszokott MultiSamplinggel, és a kettőt egyesítve minden eddiginél élethűbb képet kaphatunk.

A Super AA névre keresztelt összetett élsimítás ezenfelül azt is kihasználja, hogy a két GPU egyegy fél képpontnyi távolsággal eltolt képet simít, így picit más szögből néznek a képre, ami még tökéletesebb végeredményt ad. Így hát az új tízszeres és tizennégyszeres Super AA mód a kétszeres SuperSamlinget kombinálja négyszeres, illetve hatszoros MultiSamplinggel. A SuperSamplinget kihasználva az anizotróp szűrés is továbbfejlődött, így már ott is egészen 32-szeresig növelhetjük a minőséget.

nVidia SLI

Az nVidia is bejelentette az SLI továbbfejlesztését. Az augusztus végén, vagy szeptemberben érkező 80-as ForceWare széria segítségével már nem szükséges ugyanazon gyártó két azonos terméke az SLI-hez, csupán a VGA chipeknek kell megegyezniük. További újdonság a minőségjavító eljárás hozzáadása, ami egy 16-szoros, az ATI CrossFire-höz hasonlóan osztott élsimítást jelent. Az SLI népszerűségét jól példázza, hogy immáron Intel platformon is élvezhetjük, továbbá a legújabb, GeForce 7800GTX kártyák is támogatják a duplázott működést.

H.A.G.

írta · Joshua

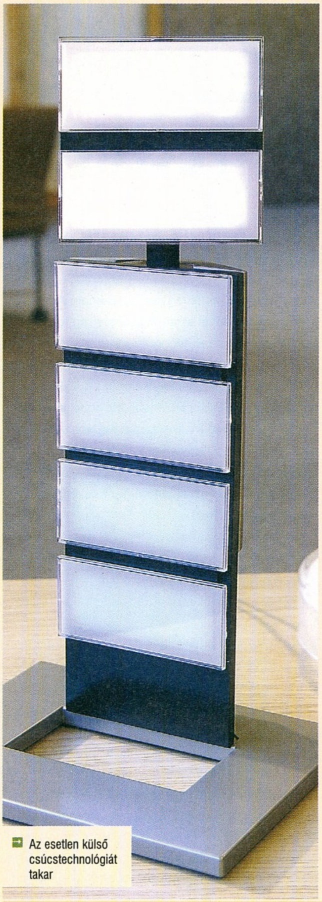
Hírek és érdekességek a tudomány és technika világából

Phillips Demi
Az intelligens társalkodórobot

„Nézd Dave, úgy látom, igazán felhúztad magad. Őszintén úgy gondolom, le kellene higgadod, bevenned egy nyugtatót, és át kellene gondolnod a dolgokat." Akár ilyesfajta, HAL 9000-et, a 2001. Űrodüsszeia mesterséges intelligenciáját idéző monológokat is kaphat az arcába az a felhasználó, aki úgy határoz, hogy beruház a Philips „társalkodó robotjába", Demibe.

A holland fejlesztők által csak „okos társaságként" definiált Demi nemcsak megérti az emberi beszédet, hanem képes (többé-kevésbé intelligens) válaszokat is adni a feltett kérdésekre, mi több, az arckifejezéseket és gesztusokat is tudja értelmezni! Mindezek fényében azonnal érthetővé válik, miért tolong máris számos elektronikai cég a Philipsnél, mielőbb licencelni kívánva az új technológiát. Alkotói állítása szerint Demi könnyedén megválaszol olyasfajta kérdéseket, hogy „Milyen lesz a mai időjárás?" vagy „Hogy állnak a részvényeim?" és akkor sem jön zavarba, ha gazdája például a ratatouille receptje iránt érdeklődik.

Sőt, a kifinomult kommunikáción túl viszonylag komplexebb parancsok végrehajtására is alkalmas, úgymint: „Töltsd át a karácsonyi fotóimat a plazma tévébe, és kezdd el a slideshowt-!", vagy: "Lökd ide a popcornt!" A Demi kifinomult képességeitől elkápráztatott Philips azt sem tartja kizártnak, hogy robotjuk idővel hasonló népszerűségre tesz szert, mint a PC, vagy a TV.
Szerény véleményünk szerint azonban ehhez előbb alapos forma-újratervezésen kellene keresztülmennie, mivel jelenlegi designja leginkább egy hatásvadász alsókategóriás hangfalrendszert idéz...



Az esetlen külső csúcstechnológiát takar

Compro Videomate
A hüvelyknyi TV-tuner

A mellékelt képen (remélhetőleg) látható, a tajvani Compro által kifejlesztett eszköz látszatra ugyan az USB-alapú tárolóeszközök sorát gyarapítja, ám valójában sokkal több azoknál. Konkrétan egy teljes funkcionalitású TV-tuner, amely ráadásul fajtájának legkisebbike is: mérete alig 9,0 * 2,6 * 1,1 cm. Az USB 2.0 felületű U880 a megszokottnak mondható MPEG-1, MPEG-2 és MPEG-4 formátumokat támogatja, olyan, kevésbé megszokott szolgáltatásokkal egészítve ki azokat, mint például az időeltolás (timeshifting), amelyek mostanáig csak a felsőkategóriás Tivo dobozokra voltak jellemzőek. Az áráról jelenleg sajnos még nem áll rendelkezésre megbízható információ, támpontot ezen a téren csak a méretesebb elGD adhat, amely kb. 200 dollárért elvihető volt – vélhetőleg az utód sem lesz sokkal drágább.

Takara RC Loch Ness
Mesterséges víziszörny

Rovatunk egyik legmegbízhatóbb résztvevője, az egyedi elképzeléseiről (többek közt Vau-vau kutya-ember szótár, digitális rekreációs csomag macskáknak, USB-alapú szellemdetektor stb.) elhíresült japán játékgyártó, a Takara ismét lesújtott! Legújabb fejlesztésük egy igazi Nessie (igen, igen: a híres Loch Ness-i szörny, még véletlenül sem összetévesztendő a haza utat kereső négylábú regényhőssel) szimulátor. Célja a mellékelt kézikönyv szerint nem merül ki pusztán gyerekek céltalan megfélemlítésében: hamisított szörnyes fotók készítéséhez is ideális segédletként szolgál. A távirányítóval vezérelhető mesterséges vízi dinoszaurusz állítólag akár 20 méteres mélységbe is képes alámerülni, hogy aztán mestere parancsára vad pózolás közepette emelkedjen a felszínre...

Takara RC Loch Ness
Mesterséges víziszörny

Az amúgy toleranciájukról és békés közéletükről ismert skandináv országokban különösen ijesztő jelenségnek számít, hogy vandálok rendszeresen követnek el támadásokat temetők ellen (ezek hátterében többnyire olyan „viking hagyományőrző" csoportok állnak, akik ily módon kívánnak kissé megkésett, és rosszul értelmezett elégtételt venni az ősgermán vallást felváltó kereszténységen). Mivel ennek következtében fokozott igény mutatkozik a sírhelyek megerősített védelmére, számos különböző profilú cég motorozik ebben a sajátos „graveyard-defence" szakmában. Ezek egyike, a dán illetőségű Lyngsoe egészen egyedi módon közelített a problémához: megfelelő ellenszolgáltatás fejében ügyfeleik sírköveit rádiófrekvenciás azonosítóval (RFID) szerelik fel, amely szükség esetén (a sírkő elmozdításakor) azonnal riasztja a hatóságokat. A szolgáltatás gyorsan növekvő népszerűségét mi sem jelzi jobban, hogy immár a helyi egyházak is RFID-vel tervezik felszerelni értékesebb templomi kegytárgyaikat...

Protech Gameproof

Fogmosás helyett

Hihetetlen, de igaz: immár csaknem pontosan négy éve annak, hogy – akkoriban még csak szárnyait bontogató – rovatunkban hírt adtunk Victor Cardenes spanyol kutató felfedezéséről, a CD (és DVD)-faló mikroorganizmusokról. A profot idézve: "...ez a valami lényegében keresztülrágta magát az elméletileg elpusztíthatatlan lemezen. A folyamat a CD külső széléről indult, majd elérte az alumíniumréteget, sőt az adatvédő polikarbonát réteg egy részét is, végül teljességgel megsemmisítette az alumíniumot. Semmi sem maradt utána." Emlékezetes továbbá az is, hogy a „szétrágott" lemezt gyártó Philips akkoriban igyekezett lekicsinyelni a problémát, mondván, a balesetet a különleges időjárási viszonyok okozták.

Nos, lehetséges, hogy a veszély mégiscsak nagyobb, mint ahogy a holland cég szakértői feltételezték – legalábbis erre utal, hogy a CD/DVD lemezek egyik legnagyobb gyártójának számító tajvani Prodisc nemrégiben baktériumbiztos (!) termékcsaládot dobott piacra. A kórokozok hatékony távoltartásának módszere természetesen hétpecsétes titok, a cég egyik marketingese mindenesetre holmi fertőtlenítő hatású ezüstionok hozzáadásáról zagyvált a Germproof lemezek bejelentésének helyszínül szolgáló taipei Computex kiállításon. Lehetséges, hogy fogmosás helyett ezentúl elegendő lesz végignyalni egy Prodisc gyártmányú DVD-t...? Esetleg a kérdéses technológiával idővel polikarbonát szendvicsben tárolt adatok közt megbújó vírusok is kiírhatóak lesznek?

Guide Tech I-Care

(Korai) félrenevelés

Habár egyre durvuló vita folyik a mobiltelefonok pozitív és negatív hatásairól (ne adj' isten: veszélyeiről), a gyártókat mindez láthatóan hidegen hagyja, inkább a vásárlóbázis kiszélesítése köti le őket. Jól példázza ezt a kínai Guidetek legújabb fejlesztése is: egy olyan mobiltelefon, amely az „őrületből" eddig – szerencsére – kimaradt korosztályt vesz célba, konkrétan a 3+ évesek (!) csoportját. Ennek megfelelően az általuk piacra dobott, a fokozottan kiskorú felhasználók igényeihez alakított eszköz leginkább egy – formájából ítélve – korai éveit egy szögletes befőttesüvegben töltött játékmacit idéz. A GSM-rendszerű készülék a normál hangkapcsolaton kívül négy előzetesen definiált szöveges üzenet küldésére is alkalmas, sőt SOS-billentyű is van rajta. Ennél már csak a neve jobb, az ugyanis – a szülők gyermekük iránt érzett aggodalmára nem kevéssé rájátszva – I-Care.

Kalóz statisztikák

Helyünk a világban

Miután az előző számokban már alaposan kiveséztük a spam-, és vírusfertőzöttségi statisztikákat, most itt az ideje, hogy ugyanezt tegyük a kalózszoftverekkel is. A nationmaster.com weboldalon publikált, eredetileg a Business Software Association of Australia (BSA Ausztrália) által készített felmérés tanulsága szerint a világ illegális szoftverekkel leginkább fertőzött országa (holtversenyben) Kína és Vietnam, ahol arányuk a 92 százalékot is eléri. Őket kevéssé meglepő módon további fejlődő országok követik, amelyek közül igencsak felülreprezentált az a latin-amerikai régió (Paraguay 83, Argentína 71 százalék), amely a kétes dicsőséggel járó első 25 helyből összesen nyolcat birtokol. Természetesen Kelet-Európa sincs különösebben lemaradva az élbolytól: Románia 73 százalékkal a 23. míg Ukrajna 91 százaléka egyenesen dobogós helyet ért el. Magyarország a maga 42 százalékával a listán szereplő 84 ország közül a 62., vagyis szoftverjogtisztaság terén alig marad el olyan fejlett államoktól, mint Írország (41 százalék), vagy Kanada (35 százalék), sőt egyeseket meg is előz (Olaszország 49, Franciaország 45 százalék)! Mindez legalábbis megkérdőjelezi egyes szervezetek azon állításait, miszerint hazánk az IT-fókuszú bűnözés eme alfájának melegágya volna... Amúgy a legtörvénytisztelőbb ország címet az USA gyűjtötte be a maga kiugróan jónak számító 22 százalékával, de nem sokkal marad el mögötte Ausztria (27 százalék), valamint Japán és Németország sem (29 illetve 31 százalék). A listát összeállító ausztrálok 31 százalékkal a 73-ikak. További érdekesség, hogy a fent említett weboldal a számítás alapjául szolgáló adatokat is közzéteszi, így akár azt is megtudhatjuk, hogy idehaza az eltulajdonított szoftverek összértéke éves szinten 96 millió dollár, ami lássuk be, igazán elenyésző Kína közel 4 milliárdjához képest. Ezen a téren egyébként fordul a kocka, hiszen eme érték meghatározásakor nemcsak az illegális szoftverek aránya, hanem a piac nagysága is közbeszól. Így fordulhatott elő, hogy az egyfelől legtisztább USA egyúttal a legpiszkosabb is, az óriási forgalom mellett a kalózszoftverek összértéke is igen magas: kevés híján a 6,5 milliárd dollárt is eléri.

NYÁRI ÁRESŐ!
15" monitor áráért! 17" diverse monitor Akciós ár! Bruttó: 7.900,-
21" SONY CPD-G500
Flat Trinitron, 0,24, 2048x1536, 75Hz monitor Bruttó: 34.900,-
IBM Netfinity 5500
szerver PIII 500 Xeon, 512 MB, 3x9 GB Bruttó 93.750,-
Áraink az áfát tartalmazzák. Használt termékeinkre 1 év kellékszavatosságot adunk. Akciónk a készlet erejéig, de legkésőbb május 31-ig érvényes.
Üzletünk bankkártya elfogadó hely!
VISA Electron · Maestro · MasterCard · MasterCard Electronic · VISA
Áruvásárlási hitellehetőség!
farbax®
Irodatechnikai Márkabolt
Budapest, II. ker. Lövőház u. 33.
Tel: 1/212-4432, Fax: 1/212-5278
Mobil: 20/449 65 15
www.farbax.hu

Áraink bruttó árak.
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Egér Razer Diamondback Salamander	12 900	Logitech MOMO Racing Force Feedback Wheel	30 980
Egér Logitech MX1000 Cordless laser	15 000	Joystick Logitech WingMan Extreme 3D Pro	8 200
Egér Logitech MX518 Gaming-Grade Optical	13 750	Joystick Logitech WingMan Force USB	14 900
Headset Sennheiser PC110	3 500	KVM Switch TrendNet TK-206i 2 portos	5 500
Headset Sennheiser PC150	12 990	Hálókártya D-Link DWL-520+ wireless PCI 22Mbps	7 000
Headset Sennheiser PC160SK	19 999	TV tuner AVER Media AVerTV GO 007 FM Plus	8 500
Fejhallgató wireless Sennheiser RS 115-8	14 990	TV tuner AVER Media TV BOX5 Live	15 990
Zalman ZM80D-HP passzív VGA hütö	8 500	Router SMC 7004VBR	8 800
GlacialTech Turbine 4500	8 800	Router D-Link DI-514 wireless 11Mbps	11 980
Logitech Formula Force GP force feedback	16 700	Router TRENDnet TEW-231BRP wireless 11Mbps	12 500

vándor computer
Vándor Computer Kft.
1117 Budapest, Infopark sétány 1.
Telefon: (+36-1) 205-3590
E-mail: info@vcomp.hu
www.vcomp.hu

LEVROV

Olla olvasók!

Tombol a nyár, mindenki víz közelbe menekül, én is becsomagoltam már az úszógatyót (első tippelős rejtvényünk: vajon hová megyek nyaralni?), szóval szaladjunk végig gyorsan, mik lesznek a témák a mai előadáson. Megbánjuk bűneinket, levelezünk lány játékosokkal, váratlan fordulatot vesz a poszterkérdés, megoldunk egy tonna rejtvényt, és feladunk újakat, szóba kerül a gépfejlesztés, a dinók és egyéb okosságok - hacsak nem jön közbe a nyomdai vágógép. Essünk neki!

Betérdelhetünk a sarokba

Hi Zak! Teljesen megértem a csapatot, ha megZakkan ettől a melegtől, de talán mégse kellett volna kivágni az egész Gondolatébresztőt. Vagy legalább az utalás ne lett volna... Más: át kéne gondolni a Battlefield 2 Összességében-t, mert „szerintem" nem a Stormregion, és nem a Panzersszel ugrotta át a lécet. Sebaj: én se vagyok tévedhetetlen, üdv: |V| I $ I

Agyunkra ment volna a meleg? Elképzelhető, de akkor miért fizetünk a légkondiért? Szóval sorry mindenkitől, aki észrevette, bosszankodott miatta, esetleg csalódott volt. Magyarázom kicsit a bizonyítványt: a Gondolatébresztő az úgy volt, hogy valami utolsó utáni pillanatban beesett anyag miatt csúszott át a következő számba, a Battlefield 2 bétateszt értékelődoboza meg kopipasztázással jött az azelőtti szám Panzers bétatesztjéből. Aztán az elsőnél a Hancu felejtette el az újságból kiirtani a gondolatébresztős utalásokat, a másiknál meg a Grath nem írta át az átírnivalókat. Ezennel egy-egy heti WoW-elvonásra ítélem mind a kettőt. Punktum!

Girl power

Szia Zak! A múlt havi számban a levrov hasábját fürkészve ráleltem egy olyan levélre, amely ezt a bizonyos felháborodást keltette. Csux írta, hogy nem tudja elképzelni, hogy egy lány a Brother in Armsot nyomná. Nem tudom, hogy miért hiszi minden srác azt, hogy mi, lányok a Pasziánsznál vagy a Simsnél leragadunk. Én már túl vagyok jó néhány FPS-en, és nem hiszem, hogy én vagyok az egyedüli lány, aki így van ezzel.
Na csak ennyit akartam, üdv: Mimus

Kedves Mimus, ha Csux elolvasta az előző szám Frag Dolls-os cikkét (rejtély számomra, hogy miért éppen a hardver rovatban volt, de ez most mindegy, éljen a változatosság), nem hinném, hogy még mindig kétségei lennének a női játékosokról. A további vitázni vágyó hímsoviniszták keressék fel bátran korrnéni agyontápolt 60. szintű karakterét Orgrimmar főterén, és készüljenek NAGYON hatékony érvekkel...

Más vélemények

Hello Zak! Nem lehetne ezt a poszter gondolatot a kukába dobni? Inkább legyen egy online felmérés a honlapotokon, mert nem biztos, hogy mindenki szeretné. A CD GALAXIS csomagok mellé is mindig posztert raknak, énnekem már szólt a kukás bácsi, hogy miért van annyi színes papír a szemeteszsákban, mert hogy ha nem kell, akkor ő elvinné. Meg ez a Hatalom kártyái izé is felesleges. Néhány hónapja volt egy felmérés a pcguru.hu-n, hogy melyik rovatot szeretnénk leginkább a DVD-n viszontlátni, hát a Hatalom kártyái végzett az utolsó helyen... Részemről annyi haszna van, hogy egy-egy játék megjelenésének elcsúsztatása által keltett frusztrációmat a Hatalom kártyáin élem ki.

Az eddigi „posztert a népnek" kifakadások után jól meglepődtem ezen a levélen, de hát egyelőre kijelenthetjük, hogy többen szeretnék a lapban látni, úgyhogy továbbra is napirenden van a téma a vezetőségi gyűléseken.

Tsákány! Mostanában tök jó az idő, ezért nagyrészt csak akkor vagyok bent a lakásban, ha PC Guru-t olvasok... De kivételesen most a gépet is bekapcsoltam, hogy írjak nektek. Először is: A múlt havi számban levő 1. rejtvényre a megfejtés: Gábor! **(Hukk! Na EZ hogy jött ki?)** A 2. rejtvényre a megfejtés: Zak, szerintem te vagy az a valaki... A 3. rejtvényre a megfejtés pedig: (bár én nem WoW-ozok, de azok alapján, amiket írtatok a tört szerverről) kb. olyan lehet, mint babakocsin gördeszkázni. Másodszor: a változatosság kedvéért NEKEM NEM KELL POSZTER!!! Na mit szóltok? Ez egy levrov-történelmi áttörés! **(Nem, arról lemaradtál egy levéllel.)** Amúgy egyébként minden OK. Na bye!
Egy hű előfizető: polluter

Még hogy én lennék az a valaki, aki 800 órát öl a WoW-ba? Bah! Egyébiránt a legtöbben Chrisre és Riccóra tippeltek, de Sasa is kapott jó néhány szavazatot. Rávezetésként segítek: valóban, a három közül az egyik a hunyó...

Kedves Zak! Először írok ebbe a rovatba, nem tudom itt mik a szokások, de ahogy látom mindenki a saját egyéni szocproblémáját hozza fel

Képaláírás pályázat

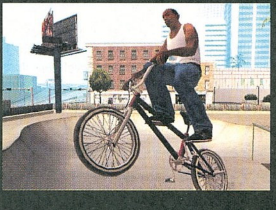
A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség három győztest hirdetett:

"Na mi van?! Nicole Kidman is így kezdte a BMX Banditákban!"
Jancsó Péter

"A Red Bike szárnyakat ad!"
Rucz Ervin

"Hoppá, ET megint leesett a vázról!"
Nagy Dániel

A győzteseknek gratulálunk!



Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a

az újsággal kapcsolatban. Úgy hogy én is így teszek. Mindenki azt írja, hogy kell poszter. Szerintem nem kell. Ezért lehet, hogy sokan meglincselnének, de ez a véleményem. [...]
Tisztelettel: IMP

Naaaaaaa! Mi folyik itt? Ez már zsinórban a harmadik, posztermentességet kérő levél! Nem tudom, most mi legyen, szerintem újra megszavaztatjuk, vagy valami.

Megoldások

Hello Zak, meg a többiek! Rendkívüli módon megkísérlem, hogy mindhárom feladványra válaszoljak: 1. Az kérlek attól függ, hogy milyen akcentussal ejtjük ki az arisztokrata családnevet (mert hát ugye ilyenről van szó, ez nem vitás). 2. Tört szerveren a WoW olyan, mint az i pont nélkül, a leves só nélkül, a pizza sajt nélkül, vagy a Tauren a fatönkje nélkül, ami tudomásom szerint sajnos kimaradt a WoW-ból, ami igen nagy kár :(. 3. A Weird War végigjátszása egy igényes feladat. Úgy kezdjünk neki, hogy „Fú de gagyi lesz", meg hogy „amúgy se szeretem a humorral preparált játékokat", az embernek elmegy tőle a kedve, ezért Unistallálja, és már kész is! :D **(Érdekes megközelítés, így kéne játékleírásokat is írnunk?)** (Ha nyertem, egy 2004/9-es számnak roppantul örülnék.) Ezen kívül két kérdésem lenne. Mikor fog megjelenni a Spore és a Fable? Ha MMORPG-t szeretnék venni, akkor a WoW-ot ajánljátok inkább, vagy a Guild Warst?
Hű prófétátok, Krahog

Leginkább azt ajánlanám, hogy olvasd el az előző szám bérmálkozós levelét, ott már megoldottuk ezt a dilemmát. Fable-ügyben tudtommal ősznél pontosabb megjelenési időpont nincsen, spóra ügyben meg passzolnék, Will papa az E3-on azt mondta, még legalább másfél év munka kell a játéknak. Ja és nem nyertél, de egye fene, kapsz egy 2004/9-et. Jó fej vagyok?

Megoldás, amit nem is kérdeztünk

Csá Zak, meg PCG csapat! Mostanság eszembe jutott pár dolog az újsággal kapcsoltban, gondoltam ezeket megosztom veletek. Az első dolog a poszter téma. Nem igaz, hogy mindenki posztert követel, ÉN NEM. Megvagyok anélkül is. **(Na tessék, már megint itt egy! Front van, vagy micsoda?)** Aztán a második a jövő havi teljes játék, a Pure Pinball. Tök jó. Végre egy olyan játék, ami mögé belök az ember valami jó kis zenét és játék közben teljesen jól lehet gondolkodni alatta. Néha kell ilyen „kikapcsolós" játék. **(Most kikapcsol, vagy gondolkodni kell?)** És végül tetszik ez a feladatos téma. Arra is rájöttem, hogy miért volt pont a levrov felirat után. Az ok nagyon egyszerű. A hiba ott történt, hogy elkromágneses térerősségvektor és indukált áramkör. És emiatt volt az egész. **(Valószínűleg... bár én a fluxuskondenzátorra gyanakodtam)** De az is lehet, hogy csak egyszerűen mindenki pont ott ette le az újságot, és ezért tűnt nyomdahibának. Na csak ennyi, további jókat.
Metal
Ui.: Mostanában úgy látom, szerettek ajándékozni. Nem akartok küldeni nekem egy egyhetes beugrót a Szigetre? Ti úgyis kaptok párat, mert sajtó vagytok, nem? Ha lennétek ilyen rendesek akkor az e-mailem: zoxigen@vipmail.hu

Túlzásba vittem volna az ajándékozást? Az előző újságígéretem sztornó akkor. Momentán maximum a Margitszigetre tudnék neked egyhetes beugrót adni, de gondolom az nem felelne meg.

Kis kíváncsi

Hello! Lenne egy pár kérdésem. 1. Hol tesztelitek a játékokat? 2. Ti állítottátok össze a gépeteket? 3. Ha valamilyen hardvert teszteltek, az a tiétek lesz, vagy vissza kell adni? 4. Kaptok pénzt fejlesztésre, vagy benne van a fizetésben? 5. Milyen végzettségek kellenek, hogy valakiből PC Guru tesztelő legyen? Ha beletesztek az újságba (majd) előfizetek 1 évre az újságra.
Előre is kösz: Hartigan.

Na nézzük sorban: 1. Általában mindenki otthon, a saját gépén tesztel. 2. Az előző válaszból adódóan természetesen igen. 3. Sajnos vissza kell adni, az ilyen alkalmakkor szokott Joc roppant fancsali képet vágni. 4. Neeem... Az otthoni gépét mindenki magának fejleszti (nyilván), a bentiekre meg nem kell pénz, csak szólunk, hogy mit kéne bele megvenni... Aztán vagy történik valami, vagy nem, nagyjából a főnökség előtt felhozott érvek hatékonyságától függően. A múltkor például egy tördelői winchester meg egy Chris-féle DVD-író között kértünk egy jacuzzit, de nem jött össze. Na majd legközelebb... 5. Papír helyett inkább az kell, hogy az ember legyen otthon a játékok világában, legyen érzéke az íráshoz, meg ilyenek.

Dinó

Hi Zak! Azt szeretném kérdezni: 1. Hogy hogyan lehet videóba dinoszauruszt illeszteni (vagy valami ilyesmit)? 2. Milyen programmal csinálják azokat a TV-s effekteket? Nagyon jó az újság!
Mitlageri

1. Fogod magad, elmész a kölcsönzőbe, kiveszed, hazaviszed, és berakod a videóba a Jurassic Parkot (vagy valami ilyesmit). 2. Drágával. (Hűha, de agresszív kezdek lenni... Szóval értelmes választ ennél valamivel egzaktabb kérdésekre tudok adni. Jó, általában azokra se...)

Idő előtt

Hali! Szerintem tört szerveren WoW-ozni olyan lehet, mint guminővel a szex. **(Majdnem mindenki ezt írta, legyetek kreatívabbak. Az mindenesetre kicsit ijesztő, hogy az olvasótábornak szinte egyöntetűen ez jutott az eszébe: srácok, ez ugye nem jelenti azt, hogy mindannyian ki is próbáltátok már a dolgot?)** Szerintem az a 800 órás kollégád a törd. De erre nem veszek mérget. Egyébként miért jelent meg egy héttel korábban a júniusi szám? Tök jó volt, már áprilisban kiszámoltam, hogy június 10-én jelenik meg a köv. (pont a szülinapomon, és az iskola utolsó napján). És tessék! Egy héttel korábban ott volt az újság a kirakatokban! Szóval magyarázatot várok! Köszöni nektek egy régi olvasó:
Fitytegnapután

Az úgy volt, hogy Sasa szeretett volna elmenni nyaralni, ezért lement a pincébe, megkereste a régi kellékek között a korbácsot, és azzal csapkodta felváltva a tördelőt és a designert. Hathatósan ütlegelt (főleg miután szögeket vert a szíj végére), ezért jelentünk meg korábban. Aztán mégsem ment el nyaralni. Ki érti ezt?

A tipikus levél

Hi! Az itt elkövetkező sorok a Levrovba gyakran érkező ökörségeket foglalják össze egy levélben, szerintem ismerősök lesznek:

Szervusz PCguruTeam! Csá ZAAK! Azért írtam nektek, mert olyan istenkirályok vagytok hogy az nem igaz! Imádlak titeket! Csak egy valamit nem értek, hogy teljes játéknak miért nem a Doom 3-at vagy a Half-Life 2-t rakjátok be? Túl sokat foglalna? Mert ha ezt tennétek be, akkor iszonyú nagy népszerűségi indexnek örvendhetne az újság! 1ébként jó az újság, csak keveset írtok a stratégia játékokról és túl sok a reklám. Tényleg, minek kell nektek reklám? Na ezt se értem... S még az előző szám 47.-ik oldalán felcseréltetek két betűt: ekkora helyesírási hibát! S miért nincs poszter az újsághoz? Továbbá az a problémám, hogy az internetes játékoknál túl nagy a pingem, pedig Windos Xpém van és 2.4 GHz-es gépem, mit csináljak? Jut eszembe, nem adnátok a NFSU 2-höz egy serial kódot? S nem mondanátok egy olyan warez oldalt, ahonnan ingyen le lehet tölteni játékokat? Kb. ennyit akartam, de mégis hiányérzetem támadt... mintha valamit elfelejtettem volna... hmm... JAH TÉNNYLEG! TEGYETEK BE A LEVROVBA !
üdv: Maxxtro

Itt a lehetőség: írjátok meg, ti mit válaszolnátok egy ilyen levélre?

A tuti jó megfejtés

Hali. Ha én is hozzászólhatok a rejtvényhez, akkor úgy kell kiejteni a nevet, hogy Csöndör Zsolt, ugyanis én küldtem, bár gondolom ezt ti is tudjátok.
[^-^]

Naaa, ez így nem ér... Közben megint kifutottunk a rendelkezésre álló helyből (pedig direkt a kedvetekért kirugdaltam azt a hosszú hirdetést az oldal aljáról!), menjetek strandra, tengerpartra, flipperezni meg ilyenek. Négy hét múlva ugyanitt!

Zak – levrov@pcguru.hu

MagiComp

Processzorok	bruttó
Sempron 2400 OEM/dob.	12.690/14.840
Sempron 2600/2800 OEM	13.990/18.890
Athlon64 3000+ (939) OEM	31.240
Athlon64 3000+ (939) dob.	33.440
Athlon64 3200+ (754) dob.	36.990
Celeron-D 2.6GHz dob.	18.790
Celeron-D 2.8GHz OEM/dob.	18.590/21.130
Intel P4 3.0GHz Prescott dob.	40.990

Alaplapok	bruttó
ABIT NF7S2/NF7S2G (2év)	12.590/13.690
ABIT KV8Pro 3rd EYE (2év)	22.690
ABIT NF8/AX8 (2év)	18.740/22.990
ABIT IS7E2/IS7E2G (2év)	16.240/16.990
ABIT IC7/IC7G (2év)	24.990/28.990
ASUS K8V-X/P4P800S-X	15.490/16.775
Asrock K7S41GX/P4I45GV	8.900/8.690
Gigabyte K8NS/K8NF9 (2év)	21.360/22.990

Memóriák	bruttó
DDR400 256/512 MB Brand	4.790/9.350
C.Flash 128/ 256/512 MB	2.490/5.590/9.240
PenDrive 128/256 MB	3.290/4.975
PenDrive 512MB/1GB	8.520/15.990
MP3 PenD. 128/256/512	8.590/11.990/15.990
MMC 256/512/1024 MB	3.190/5.160/8.990

Merevlemezek	bruttó
Maxtor (2M) 40/80/120	10.590/11.950/15.490
Maxtor (8M) 80/120/160	12.915/15.890/17.990
Maxtor (SA)120/160/200	18.190/18.990/22.900
Sams. (2M)40/80/120 (3év)	11.790/13.740/15.980
Sams. (8M)80/120/160 (3év)	14.490/18.390/19.990
Sams. (SA)80/120/160 (3év)	14.105/18.730/21.240

Videokártyák	bruttó
ABIT 9250/9550 128MB	9.500/14.490
ABIT 9550/9600XT 256MB	17.990/26.590
INNO 6600GT AGP/PCI-E	40.390/37.890

DVD-írók	bruttó
LG 4163 DVD-RW White/Black	10.990/11.960
NEC 3540 DVD-RW White/Black	11.690/12.790
Pio. 109D DVD-RW White/Black	12.290/13.740

számításba[n] jövünk
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.
MagiComp Számítástechnikai Kft.
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
www.magicomp.hu
info@magicomp.hu
Tel.: (1) 373-05-82
(20) 538-55-46
(30) 489-13-39
Fax: (1) 311-06-78
Nyitva: H-P 8-20
Szo 10-16
Árgarancia
SuliNet
WebShop
Áruhitel
Bankkártya
T-Mobile

Írta - Birkás Péter

BATMAN: KEZDŐDIK!

BATMAN BEGINS

Hossza ■ 141 perc
Rendezte ■ Christopher Nolan
Szereplők ■ Christian Bale, Michael Caine, Liam Neeson, Katie Holmes, Gary Oldman, Cillian Murphy, Morgan Freeman, Rutger Hauer

PC Guru Index:

05

05

A 1989-et megelőzőn Batman, a Denevérember neve nem csengett túl ismerősen idehaza, pedig a Bob Kane által megálmodott figura ebben az évben ünnepelte ötvenedik születésnapját. A Sötét Lovagot csak a képregények bűvöletében élő szűk réteg ismerte, s ezen a helyzeten változtatott Tim Burton mozija, ami az egész világon ismertté tette az álruhás bűnüldöző figuráját és kalandjait. A sötét hangulatú film tizenhat év távlatából is tökéletesen működik, én minden képregény-adaptációk egyik legjobbjának tartom. A siker után nem volt kétséges, hogy széria lesz Batman kalandjaiból, s Burton megismételte az első filmben összehozott bravúrját. De semmi nem tart örökké, így a harmadik rész már Joel Schumacher karmai közé került, aki annak rendje, és módja szerint hazavágta a Batman-mítoszt. A hangulat helyett a digitális, látványos világot helyezte előtérbe, figyelmen kívül hagyva az épkézláb történetet, s ami a Mindörökké Batmanban még csak-csak működött, az a Batman és Robin megjelenésével teljesen összedőlt, hogy a süllyesztőbe kergesse mindenki kedvenc bőregerét.

Jó pár év eltelt, mire Hollywoodban ismét úgy gondolták, érdemes leporolni a Denevér történetét, de ezúttal mindenki óvatosan járt el, s igyekeztek olyan embert találni a munkára, aki valóban képes hamvaiból feltámasztani Batman karakterét. A választás végül nem egy sokfilmes rendezőre esett, hanem arra a fiatal tehetségre, aki a Mementóval és az Álmatlansággal már bizonyította a különleges történetekben való jártasságát. Christopher Nolan neve már a kezdet kezdetén megnyugvásra adott okot, amit csak tovább fokozott a produkció mellett felsorakozó színészek egész sora. Az Amerikai Psychóval ismertté vált Christian Bale kapta a fekete köpönyeget, elnyűhetetlen társát, Alfredet Michael Caine formálta meg, Gordon felügyelő szerepében Gary Oldman hozza a színvonalat, s olyan nevek tűnnek még fel a színen, mint Liam Neeson, Morgan Freeman, Cillian Murphy, a bájos Katie Holmes, hogy a nagy visszatérő Rutger Hauert ne is említsük.

Nolan filmjében nem követte az előző részek által felállított vonalat, Batmant egészen a kezdetekig repíti vissza, újból felépítve az egész történetet. Bár a sötét hangulat ezen a filmen is érződik, a friss rendező igyekezett kicsit a modern kor igényeihez igazítani a figurát. Ami igazán érdekes, az mégsem ez, hanem a mód, ahogy végigkövethetjük Batman megszületését. A rendező nem aprózta el a történetet, kellő időt szán az alapok megteremtésére, így ne csodálkozzunk, hogy maga Batman egészen a film negyvenötödik percéig nem tűnik fel a vásznon.

Letudván az eredetet, a film jó akciómozihoz híven felpörög és egészen a végéig tartja a színvonalat. A színészi teljesítményre nem lehet panasz, a kisebb szerepekben is igazi sztárok mozognak, a történet kerek és érdekes, s ami egyáltalán nem elhanyagolható: a látvánnyal is minden rendben van. Hősünk talán nem szerepel annyit a vásznon, mint a korábbi részekben, de mindez nem róható fel hibaként, mert a cselekmény így is működik. Megszokott paneleket persze ezúttal is találhatunk (két ellenfél, kötelező romantika), de mindez mit sem ront az értékén, csupán segít kerekké varázsolni az egészet.

Nem kétséges, hogy a film a belátható jövőben folytatásokkal fog bővülni, amit nagyszerűen alátámaszt a mozi utolsó néhány képsora is. Batman tehát visszatért, s a sok tévelygés után megtalálta a már ismerős, mégis új utat, ami nem csak a rajongók számára, de az átlag mozinézőknek is garantált szórakozást tud biztosítani. (A szerkesztőség szívből gratulál a cím lefordítójának, mesteri munkát végzett – az a felkiáltójel, az különösen kellett oda…)

Összegzés: Batman feltámadt, s ismét ereje teljében van. Kiváló színészek, működő történet, látványos kivitelezés. Kezdődik!

JAMES DEAN DÍSZDOBOZ

JAMES DEAN

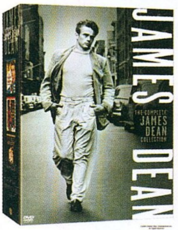
6 lemez
Rendező: Nicholas Ray, Elia Kazan, George Stevens
Szereplők: Dennis Hopper, James Dean, Natalie Wood, Sal Mineo, Elizabeth Taylor, Julie Harris
Hang: lemezenként változó
Kép: lemezenként változó
Felirat: lemezenként változó
DVD Start: 2005. június 28.
Forg. hozza: Warner Home Video

PC Guru Index:

05

05

Sokan akadhatnak, akiknek ismerősen cseng James Dean neve, és bizonyára vannak olyan olvasók is, akiknek csak halványan dereng fel valami, ha meghallja az egykor oly figyelemfelkeltő nevet. James Dean igazi legenda, aki alig néhány filmmel bizonyította rendkívüli tehetségét, melytől egy szerencsétlen Porsche-balesetben fosztotta meg a világot. A fiatal férfi bombaként robbant az ötvenes évek filmgyártásába, és amilyen gyorsan jött, olyan gyorsan távozott is Hollywood életéből – ám amit hátrahagyott, azt érdemes mindenkinek megtekintenie. Ennek a rövid életnek és munkásságnak állít emléket a James Dean díszdoboz, amely hat lemezzel és három kiváló filmmel várja az igényes és nagy múltú filmekre éhes közönséget. A sztárhoz méltó kiszerelés Az Óriás, az Édentől keletre és a Haragban a világgal című alkotásokat rejti, amik a filmek korához (minimum ötven év!) képest igen ütős extrákkal lettek megspékelve. Digitálisan felújított kép és hang, audiokommentár minden filmhez, dokumentumfilmek, kulisszatitkok, érdekességek, híradófelvételek – mindez több órányi mennyiségben, mindenki legnagyobb örömére magyar felirattal! Ennek köszönhetően a James Dean díszdoboz igazi kuriózum, amely mind tartalma, mind minősége okán megérdemli, hogy helyet szorítsunk neki a polcon a többi díszdoboz között.



TORTÚRA

Aki valaha is olvasott akár egy Stephen King könyvet is, s annak látta a filmváltozatát, könnyen megállapíthatja, hogy igen ritkán sikerül jól egy adaptáció a vászonra, s ezek a művek főleg tv-filmként működnek jól, bár ott sem minden esetben. Szerencsénkre a Tortúra azon kevés mozifilmek közé tartozik (a többi: Holtsáv, Halálsoron, A remény rabjai, Ragyogás), amik mozgóképként is kiválóan tudták hozni King sajátos stílusát, életre keltve a hétköznapi őrületet. A nagyszerű feldolgozás főként Rob Reiner rendezőnek és a főszerepben domborító Kathy Batesnek köszönhető – utóbbi ezzel a szerepével még egy Oscar-szobrocskát is elhódított. Egy szó mint száz: ez a film igen jól sikerült darab, éppen ezért felháborító, hogy a lehető legpuritánabb módon jutott el a hazai piacra a DVD-kiadás. Sokszor hangoztattuk már, hogy nem minden esetben számítanak az extrák, de az ember azért szereti, ha csemegézhet kicsit a kedvenc filmje körül, és igen rossz néven veszi, ha semmit nem adnak a kedvenc mozija mellé.

A Tortúra amilyen jó film, annyira rossz DVD, ugyanis semmit (!) nem találunk a film mellett a korongon, ami azért mostanában igencsak meglepő, és elgondolkodtató. Vajon a kétezer forintos kiadványok világában egy csupán a filmre szorítkozó megjelenésnek van-e egyáltalán létjogosultsága, főként így, az erős középár kategóriában? Az egyetlen vigasz az eredeti magyar szinkron, ami mindenképpen dicséretes, de édeskevés – így a Tortúra a megjelenés miatt öröm, de tartalma miatt csalódás.

MISERY

1 lemez
Rendező Rob Reiner
Szereplők James Caan, Kathy Bates, Richard Farnsworth
Hang magyar (stereo), angol (DD 5.1), lengyel, török
Kép 16:9 (1.85:1)
Felirat magyar, angol, bolgár, görög, héber, horvát, török
DVD Start 2005. július 12.
Forgalomba hozza Warner Home Video

PC Guru Index:

01

05

HOSSZÚ JEGYESSÉG

LONG ENGAGEMENT

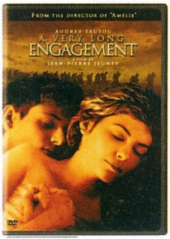
2 lemez
Rendező Jean-Pierre Jeunet
Szereplők Audrey Tautou, Jodie Foster, Tcheky Karyo
Hang magyar, francia (DD 5.1)
Kép: 16:9 (2.40:1)
Felirat magyar, angol, dán, szerb
DVD Start 2005. július 12.
Forgalomba hozza Warner Home Video

PC Guru Index:

04

05

Audrey Tautou és Jean-Pierre Jeunet az Amelié csodálatos élete után ismét összefogott egy közös film erejéig. Ezúttal az idealisztikus és rózsaszín világ után egészen új terepre, a fajsúlyos dráma vízére eveztek, megmutatva, hogy nem csupán vidámsággal képesek megmozgatni az érzelmeket. A történet az első világháború utáni időkbe kalauzol minket, ahol egy fiatal lány kétségbeesetten keresi a fronton eltűnt szerelmét, felidézve a múltat egy rendkívül szövevényes, és monumentális történet keretében. A nagyszerű alkotás kétlemezes változatban érkezik a DVD-piacra, melyek közül az első lemezen a film mellet rendezői audiokommentár kapott helyet, míg a második korongon főleg kisfilmek várják a mozi szerelmeseit. A kettes lemez magyar felirattal büszkélkedhet, így nyelvtudás hiányában is élvezhetjük a kuliszszák mögé tekintő werkfilmet, a párizsi jeleneteket és a Robbanás előtt című kisfilmet. Mindezek mellett várnak még az egyébként sem rövid mozi kimaradt jelenetei, melyhez választhatjuk a rendező külön kommentárjait is. Zárásként megállapíthatjuk, hogy a Hosszú jegyesség bármikor elfoglalhatja méltó helyét az Amélie mellett.



írta • Birkás Péter

Lawrence Block A betörő, akit szekrénybe zártak

Kiadó ▪ Agave könyvek

PC Guru Index:
05
05

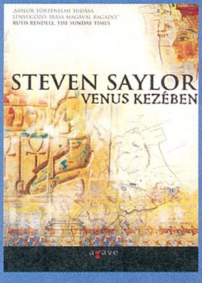
gondolkodtatok már azon, milyen lehet betörőnek lenni? Besurranni idegen emberek lakásába, házába, hogy onnan szépen kitömött zsebekkel, zsákokkal távozzunk? Nem? Sebaj, megtette helyettünk Lawrence Block, s szerencsénkre nem állt meg a történet elképzelésénél, hanem a fejéből kipattanó ötletet azonnal papírra is vetette, így megszületett Bernie Rhodenbarr figurája, és az a sorozat, melynek itthon második megjelenő kötete. A betörő, akit a szekrénybe zártak, a jóvágású, folyton kalamajkába sodródó Bernie kalandjait festi le az olvasóknak. Block krimiszériája nem olyan komor és sötét, mint a Matt Schudder kötetek, sokkal inkább jellemző rá a könnyedség és a humor, amit már a cím is jól érezhetően közvetít. Főszereplőnk fogorvosának köszönhetően hamar egy szekrényben találja magát, ahol kénytelen átvészelni egy gyilkosságot, amit hamarosan az ő nyakába akarnak varrni. Bernie azonban nem az a fajta, aki csak úgy hagyja, hogy a rács mögé jutassák, nyomozásba kezd, hogy tisztázza magát, és megtalálja az igazi tettest. Block stílusa lendületes, kacagtató és lazasága azonnal megnyeri az olvasót. Története egy-két ponton a kiszámíthatóság rémét rejti, de mindez csak az ügyesen font szálak játéka, melyek a konklúzióban fedik fel magukat, garantált meglepetést biztosítva az olvasónak.

Steven Saylor Venus kezében

Kiadó Agave könyvek

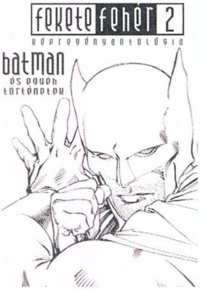
az itthon is méltán népszerű Gordianus saga immáron a negyedik kötetéhez érkezett, hogy olvasóit ismét visszarepítse az ókorba, időszámításunk előtt ötvenbe, Róma közepébe, ahol ismét gyilkosság borzolja a kedélyeket, és Gordianusra a nyomozóra hárul a feladat, hogy fényt derítsen a kegyetlen rejtélyre. Az áldozat Dio, az alexandriai filozófus, főhősünk régi mentora, Egyiptom követe, aki országának védelmében érkezett a birodalom ármánytól terhes középpontjába. A szálak ismét a politika sűrűjébe vezetnek, s bár Gordianus kezdetben igyekszik távol maradni az eseményektől, az igazság utáni vágya hamar a rejtélyes bűnügy kibogozásának útjára vezeti a sokat megélt római polgárt. Steven Saylor történész múltjához híven a lehető legaprólékosabban építi fel történetének világát, odafigyelve minden kis részletre és a történelmi hűségre. Miközben egyre mélyebbre hatolunk a bűnös szövevények között, lassan feltárul a kor, megismerjük híres szereplőit (Caesar, Pompeius stb.) és motivációikat, s a lebilincselő szórakozás közepette olyan tudás birtokosai leszünk, amit kevés történelemkönyv képes biztosítani. A Venus kezében ugyan nem olyan vaskos olvasmány, mint elődje, a Catilina rejtélye, de így is hosszú napokra képes lekötni az embert, elrepítve olvasóját egy izgalmas és régen letűnt világba.

PC Guru Index:
05
05



FeketeFehér 2 Batman és egyéb történetek

Kiadó ▪ Mívescéh



PC Guru Index:
05
05

két hónappal az első antológia megjelenése után a Kilencedik Képregény Börzére időzítve megjelent hazánk legigényesebb képregény-gyűjteményének második kötete, mely elődjével ellentétben – ami fekete volt – most fehérben pompázik, a mozikba hamarosan ismét befutó Batmant helyezve a borító középpontjába. A nagyszerű kezdéshez hasonlóan ismét igen sokszínű összeállítás boldog tulajdonosai lehetünk a vásárlással. A száz oldalon ezúttal két rövid Batman történet kapott helyet, megspékelve az előző számban elkezdett Sin City és Blueberry kalandokkal, de találhatunk képregényt a világszerte ismert Mobeiustól, és ismét feltűnnek magyar alkotók is a repertoárban. Ebben a számban helyet kapott a teljes Pepita Ofélia történet, a Gömb és a Hasfelmetsző Jack sajátos értelmezéseként is felfogható Ripper Junior – mind hazai képregényesek tollából és ceruzájából.

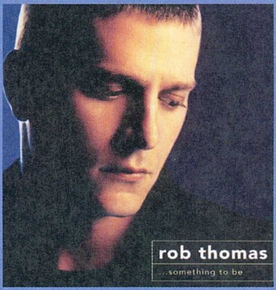
A rajzolt képsorok mellett természetesen helyet kaptak újabb információs anyagok, meglebbentve a fátylat művek, kiadók, alkotók körül, és találhatunk egy tartalmas beszámolót az Első Magyar Képregény Fesztiválról is. A dolog egyetlen hátulütője az idő, mert bár száz oldalban élvezhetjük a képkockákat, mindez mégsem elég a következő számig hátralévő hosszú hónapokra.

ROB THOMAS ...SOMETHING TO BE

ZENE

írta · Birkás Péter

Kiadó ▪ Warner Music

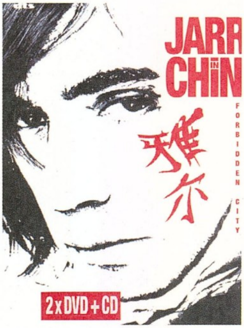


Ha esetleg Rob Thomas neve ismerősen cseng, de nem tudjuk beazonosítani az arcát és nevét, az csupán annak az egyszerű ténynek köszönhető, hogy még csak most igyekszik betörni a szólóénekesek közé, eddig ugyanis – már egy évtizede – a világhírű és igen sikeres Matchbox Twenty frontembereként tevékenykedett. Rob azonban nem csak az elismert rockbandában szerzett érdemeket, kiváló dalszerzői vénája okán több sztártól kapott felkérést közös munkára, ő volt az, aki Santana partnere volt a világhíres Smooth megírásában és előadásában. Thomas azonban egészen 2005-ig várt a megmérettetéssel, nem eredménytelenül, ugyanis az Államokban a megjelenés napján azonnal a Billboard-lista élvonalában nyitott. Májustól az európai popzene-rajongók is tesztelhetik az előadót újonnan választott útján, ami lendületes, változatos zenei repertoárt biztosító albumot eredményezett. A lemez tizenkét dalt számlál, köztük a kontinens szerte ismert és sűrűn játszott Lonely no more című szerzeményt. Thomas ugyan nem merte elhagyni a napjainkban oly sikeres popzene kereteit, de mindez egy debütáló album esetében nem is csoda, s ezzel együtt is sikerült olyat alkotni, ami kitűnik a tucatjával özönlő formaslágerek tengeréből. Rob Thomas karakteres, ha nem is erőteljes, nyitásnak mindez éppen elég – aki szereti a már említett dalt, az a teljes korongban sem fog csalódni.

PC Guru Index: **04** 05

JEAN MICHEL JARRE JARRE IN CHINA

Kiadó ▪ Warner Music



Jean Michel Jarre-t remélhetőleg nem kell bemutatni senkinek, aki szereti az elektronikus zenét – de szinte biztos, hogy a multi-instrumentalista zenész a laikus olvasók számára sem ismeretlen. A közel hatvanéves francia úriember a hetvenes évek elején kezdte zenei karrierjét, s a '76-ban bemutatott Oxygene című albummal szerzett magának világhírt, ami az elmúlt három évtizedben semmit nem változott, csupán újabb és újabb rajongókat állított maga mögé. Rovatunk Jarre júniusban megjelent koncert-DVD-jét veszi górcső alá, amit nyugodtan nevezhetnénk referencia-kiadványnak is, ugyanis olyan kivitelben és tartalommal örvendezteti meg a rajongókat, amire ritkán van példa. Már a külalak is igen impozáns, de a lényeg mégis a széthajtható tokban rejlik, ahol a 2004 októberében adott pekingi koncert anyagát tartalmazó két DVD és egy audio CD pihen. A két lemez össz-játékideje meghaladja a három órát, s a két koncertfelvételen kívül olyan extrákat lelhetünk a lemezen, mint egy ötvenperces werkfilm, vagy egy kisfilm a szólásszabadságról. Mindezek mellett előzetesek, képgaléria és szöveges információk várják a rajongókat, s csendben említjük meg, hogy a koncertek THX-minősítéssel kerültek a korongra, így a lejátszókba helyezve a lemezeket, fantasztikus élmény és hangzás várja a hallgatóságot. Mindezek mellett már csak hab a tortán az ajándék audio korong, amely az előadás legjobb pillanatait tartalmazza könnyen hordozható és hallgatható formában.

PC Guru Index: **05** 05

CATAN-BAJNOKSÁG MAGYARORSZÁGON

Kevesen tudják, de nem csak fociból és kajak-kenuból tartanak bajnokságot! Az egyik legismertebb társasjáték, a Catan telepesei magyar rajongói immár harmadszor mérik össze játéktudásukat és szerencséjüket a Magyar Bajnokságon. Több fordulón keresztül gyűjtögetik a pontokat, így döntik el, ki lesz az a két magyar játékos, aki képviseli hazánkat az esseni játékkiállításon megrendezett világbajnokságon. Az idén az utolsó ranglista-pontgyűjtésre szeptember 10-én kerül sor, a Rottenbiller utcai Szabó Ervin Könyvtárban.

A nagy hír az, hogy nem csak a kitartó pontgyűjtögetők, hanem az érdeklődő játékkedvelők is nyomon követhetik az országos döntőt. Szeptember 30-tól október 2-ig az Almássy téri Szabadidőközpontban lesz az a nagyszabású társas-találkozó, amelyen mindenki megismerkedhet a Catannal, és más társasjátékokkal, különleges versenyeken vehet részt, és számtalan ajándékot vihet majd haza. Lesz Catan-bingó, Igazán Nagy Catan-tábla, és sok más érdekes program a kicsiknek, és a nagyobbaknak is.

Információk:

III. Catan Telepesei Országos Bajnokság, hetedik forduló: Szeptember 10.
Helyszín: VII. ker., Rottenbiller u. 10.

Társasjáték-találkozó és Catan Országos Bajnokság: Szeptember 30-október 2.
Helyszín: Almássy Téri Szabadidőközpont, 1077 Bp. Almássy tér 6.

HARDVER mentőöv

írta · Cray

Gáz van a hardvereddel? Megoldjuk!

Tápolás

Sziasztok!
A gépem AMD Athlon 64 3000+, 512MB Kingston RAM, Ati Radeon 9600XT, 160GB HDD, DVD-író, Huntkey 400W táp. Szerintetek elég jó a táp és elég ehhez a géphez?
Kösz: Pál Sándor

Kedves Sándor!
A 400 W elég lenne – csak nem a Huntkey-féle 400 W... Ilyen teljesítményű gépet én kizárólag minőségi, 400-420 W-os tápra bíznék!

Procihúzás

Csá!
Lenne egy fontos kérdésem! Van egy 3.00 Ghz Prescott procim. Húzni szeretném, 15X a szorzó, és a 200MHz-et felemeltem 210-re, így lett 15X210=3150MHz. Ennyit is ír ki az Everest Home, csak az a baj, hogy a memória effektív órajele 400MHz-ről 420MHz-re vándorolt és nem tudom, miért változott, mikor csak a procit húztam. Amúgy Asus P4P800 SE alaplapom van. Nem tudom, mi a baj. Segítsetek, fontos lenne, mert nem akarom, hogy elszálljon egy 512 MB-os RAM-om. Válaszotokat előre is várom! Köszi! Amúgy király az újság! Easy

Kedves Easy!
Amikor a proci FSB-jét állítod, akkor a RAM-okat is tuningolod, ugyanis az északi híddal egy 400-as modul a 2x200-as „FSB-vel", azaz effektív 400 MHz-el kommunikál a DDR technológia miatt. A DDR a Double Data Rate rövidítése. Azt jelenti, hogy a fűrészjel fel és lemenő ága is visz adatot, de ebbe tényleg ne menjünk bele – az a lényeg, hogy adott órajelen kétszer annyi adatot tud megmozgatni, mint a sima SD-RAM. Ezt könnyen le is ellenőrizheted. Mint írtad, 420 MHz lett a RAM-ok sebessége. Ha utánaszámolsz, látod hogy a 210-es FSB 420-as memóriasebességet jelent (2x210=420). Ergo a procihúzás után a memóriáid is gyorsulnak, ha bírják az iramot. Ha nem bírják, akkor sem szállnak el, legfeljebb fagyni fog a géped.

Proci Abit SA-6-ba

Hello!
Meg tudnátok nekem mondani, hogy melyik a legjobb processzor egy ABIT SA-6 alaplapba?
Előre is köszi:
Bálint

Kedves Bálint!
Az ABIT SA6 Intel 815EP chipsettel ellátott alaplap, ebből kifolyólag az Intel Pentium III procikból az 1.13 GHz-es változat elvileg a maximum, amit kezelni képes.

Fagy a gép

Sziasztok!
Van egy gépem, a következő konfiggal: Abit IS7-E, IP4 2,80 Ghz, 2x512 MB DDR400, Seagate 160 GB SATA, Seagate 80 GB PATA, MSI GeForce NX6800, SB Live! Value, Chieftec 420 W. Az alkatrészek egyenként hibátlanok, azonban a gép nem hibamentes. Naponta néhányszor vagy tökéletesen merevre fagy (nincs egérmozgás, nincs Num Lock, semmi reakció, csak resetre indul újra), vagy dob egy kék halált. Mindenből hivatalos drivert használok, nincs hibás alkatrész a gépben (teszteltem CPU Stabilityvel, Memtesttel, HD Tune-nal, 3DMark2005-tel), használok vírusirtót, ad-aware-t, tűzfalat, minden elképzelhetőt. Egyszerűen már nincs ötletem, hogy egy hibamentes gép mitől hal meg.
Szervizbe nem vihetem, mert fogalmam sincs, hogy mire fagy ki, ráadásul melóhoz és sulihoz is kell a gép, így max 2 óráig nélkülözhetem, olyan szerviz pedig nincs Magyarországon, sőt talán Európában sem, ahol ennyi idő alatt lecsekkolják. Néha játék közben, néha zenehallgatás közben, néha semmi alatt hal meg. Mit tudtok ajánlani, mivel teszteljem, mit szedjek le, de azért az örök érvényű helpet, hogy „Windows reinstall, az mindent megold...", nem igazán használnám, ugyanis akkor már gyakrabban telepíteném újra, mint hogy zoknit cserélnék...
Szóval bárminemű segítség nagyon jól jönne, légyszi mondjatok valamit, hogy mi csinálja ezt.
Előre is köszi!
András

Kedves András!
Van egy másik gyönyörű közhelyünk, jobb, mint a Windows-újratelepítős: ha megfoghatatlan hiba van, nézd meg másik táppal! (by Lev). Nézd át a BIOS-t, minden be van-e állítva rendesen, Everesttel vagy bármi mással ellenőrizd, hogy a tápod rendesen leadja-e a szükséges feszültségeket (bár ez Chieftec, de akkor is...). Végső esetben érdemes egy másik, tuti jó (lehetőleg szintén 865PE chipkészletes) alaplappal használni kicsit a gépet. Ha másik lappal nem jön elő a hiba, érdemes új deszka után nézni.

VGA vásár

Kedves Cray, Joc! (vagy aki olvassa)
Szeretnék 50 ezer HUF-ért jó VGA-t venni. Mindenképpen 256MB-os ATI-t szeretnék, tudnál segíteni?
Köszönettel:
Rendent

Kedves Rendent!
Sajnos nem írtad meg, hogy AGP-s vagy PCI-Express alaplapod van-e, ezért megpróbálok mindkét platformra ajánlani valamit. 50 lepedőből ma, ha AGP-s lapod van, és mindenképp ragaszkodsz az ATI-hoz, egy Radeon 9800 Próval jársz a legjobban (mondjuk Club3D, vagy Sapphire). Ezek viszont általában 128 megásak. Ennyi pénzért sokkal jobban megéri pl. egy AGP-s, 128 MB-os nVidia 6600GT! Ugyanannyiba kerül, mint a 9800 prók, de sokkal gyorsabb és időállóbb megoldás. Ha PCI-Express-es deszkád van, egy ATI X700 is jó választás lehet (pl. ABIT). Ezek már 256MB fedélzeti tárral bírnak, és kellően gyorsak is.

CPU vétel

Szia!
Van egy kis gondom! A mostani alaplapomba szeretnék CPU-t venni, csak nem tudom, hogy

ÁLTALÁNOS tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

milyet. Nekem most egy AMD Sempron 2600+ nevű CPU van a Gigabyte GA-7N400 Pro2-es alaplapomban, Ebbe az alaplapba lehet AMD Athlon 64-es CPU-t rakni?
Válaszodat előre is köszönöm!
predator12323
Ui.: A PC Guru Király, bár lehetne poszter! Vagy az új Doom-könyv!

Kedves predator12323!
Nem, ebbe a lapba maximum AMD Barton 3200+ CPU helyezhető, lévén Socket462-es foglalat található rajta – az Athlon64-ek pedig Socket754, illetve Socket939-es foglalatokba illeszkednek (illetve ott van még a Socket 940, de azt szervereknél alkalmazzák).

Rettentően zörgő gép

Sziasztok!
Egy eddig megoldhatatlannak tűnő hibával fordulok hozzátok! Ez pedig az lenne, hogy a gépem rettentően zörög, remeg az egész ház. Már megnéztem, a vinyónak semmi baja, a többi optikai meghajtónak se, a ventinek se (bár az olajozást még nem néztem), ezen kívül minden csavar meg van húzva és a gép sem érzékel semmilyen fizikai, vagy szoftverhibát. Nem akarom, hogy a gépem hirtelen behaljon, úgyhogy ha tudtok segíteni, akkor írjátok meg.
Előre is köszi: Binor

Kedves Binor!
A csörgő-zörgő alkatrészek kiszűrése következőképpen történik: letermeled a házadról az oldallapokat, beindítod a verdát és fülelsz. Az ujjaddal óvatosan sorra egyenként megállítod a ventiket (mindig csak egy pillanatra!) és figyeled, hogy melyik ventilátor megállítása esetén csökken a zajszint (a hibakeresés befejeztével a körömvágás már szükségtelen...). Ne a lapátok közé told az ujjad, inkább a közepükre fejts ki enyhe nyomást, amíg meg nem állnak. Ha nincs eredmény (az esetleges VGA-hűtőről se feledkezz meg!), játszd el ugyanezt a táp ventilátorokkal is. Ha még mindig zajos a cucc, kikapcsolás után kezdd el lehúzgálni az összes IDE eszközt, majd egyenként csatlakoztasd vissza őket, erősen fülelve – így végül meglesz a bűnös. (A gépben és magadban okozott károkért felelősséget természetesen nem vállalunk, de állítólag Cray is így csinálja... – Joc)

RAM bővítés

Hi PcGuru, Cray!
Lenne egy kérdésem. Az én alaplapom egy ASUS P4S8X, van benne egy 512MB 400MHz-es DDR RAM-om. Az lenne a kérdés, hogy lehet-e mellé rakni egy másikat? Ha csak simán veszek bele még egyet, az működik-e?
Köszi. Zpepe

ÁLTALÁNOS tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

Kedves Zpepe!
Ezen a lapon két RAM foglalat van, tehát elvileg minden további nélkül működni fog. Lehetőség szerint ugyanolyan márkájú és sebességű memóriamodult igyekezz beszerezni, mint a meglévő.

VGA 30 000 alatt

Hi PC Guru Team!
Végre elszántam magam a konfigom fejlesztésére. A gépem: AsRock K7S8X alaplap, AMD Athlon XP 2400+ processzor, GeForce MX 440 64MB, Tv-out VGA, 256 MB, 333Mhz Kingston memória, 20 GB Maxtor vinyó, Samsung DVD-

IBM®

A dinamikusan fejlődő székesfehérvári IBM Global Services Kft. számára keresünk munkatársakat az alábbi munkakörökre:

IT System Supervisor

Elvárások:
- Minimum középfokú végzettség
- Középfokú angol nyelvtudás
- Alapvető IT ismeretek
- Operációs rendszerek ismerete
- Számítógépes hálózatok ismerete (Win/Unix/Linux)

Előny:
- Oracle, DB2 ill. más adatbázisok alapszintű ismerete
- SAP Bázis adminisztráció alapszintű ismerete

SAP Basis Administrator

Elvárások:
- Legalább középfokú angol nyelvtudás
- SAP Bázis adminisztrációban való jártasság
- Oracle, DB2 adatbázisok ismerete
- Operációs rendszerek ismerete (Unix, Linux, Windows, AIX)

Előny:
- Többéves szakmai tapasztalat

Amit az IBM ajánl:
- Folyamatos továbbképzések
- Előrelépési lehetőség
- Versenyképes juttatások
- Fiatalos, dinamikus csapat

Jelentkezni a Pannonjob Kft.-n keresztül lehet. Küldje be részletes magyar és angol nyelvű önéletrajzát az alábbi e-mail vagy postacímre Zseli Csillának. (részletes információért hívja a 20/940-6931, 22/554-176 telefonszámokat)

cv@pannonjob.hu, 8000. Székesfehérvár, Berényi út 72-100., 35. Épület

PANNONjob
www.pannonjob.hu

Nyilvántartási szám: (4376-4/2003)

író, Codegen 300W táp, Creative hangkártya. Arra gondoltam, hogy veszek 2db 333MHz 512 MB Kingston memóriát, és később egy nagyobb vinyót is. De most főleg a VGA-val van a gond. Sok új játék igényli az 1.1 shader modelt, vagy nagyobbat. Az én kártyám 1.0-s. Szeretnék egy 1.1-est, vagy nagyobbat. Fontos, hogy 128 vagy 256 memória van a videokártyán? Kérlek, ajánljatok valamit kb. 30 000 Ft alatt. A márka nem fontos, csak elfusson egy ideig. Szerintetek kell új táp is?
Bocs, mert egy kicsit sokat írtam.
Kérlek, írjatok vissza!
Előre is köszi!
Hűséges olvasótok Zolee.

Kedves Zolee!
333MHz-es memóriát ma már nem nagyon lehet kapni, de a manapság elterjedt 400-as modulok is minden további nélkül mennek 333-on – igaz a procid csak 133MHz-es FSB-vel megy, ergo alapból 266-on fogja járatni a RAM-okat. VGA kártyából bruttó 25-30 ezresért jó választás lehet egy nVidia 6200-as kártya, 128 MB RAM-mal. Figyelj arra, hogy lehetőleg 128 bites memóriabusszal rendelkező AGP-s kártyát vásárolj! Ez a GPU már támogatja a 3.0-s shadereket is. (Az más kérdés, hogy a teljesítménye kevés lesz ahhoz, hogy a gyakorlatban ki is használja a 3.0-as effekteket... – Joc) Ha rám hallgatsz, mindenképpen kicseréled a tápot is, minimum egy 360W-os, minőségi darabra (pl. AOpen, Chieftec, Sirtec).

Mini VGA körkép

Hello Guru!
Le szeretném cserélni a videokártyám, most egy SAPHIRE 9000 Pro van. Szerintem Asus 9600XT 128 MB vagy Saphire 9600XT 256 MB jó lenne. Ha tudtok egy jobbat, légyszi írjátok meg. A keret 35 000 HUF.
Kösz!
Üdv: Tomi

Kedves Tomi (illetve ezúttal mindenki)!
Szeretnék egy kis körképet adni arról, milyen szempontok szerint ajánlgatok én itt kártyákat Nektek. Jelenleg a piaci helyzet úgy néz ki, hogy aki olcsó(bb), de még egy darabig használható VGA-ra vágyik, az inkább az nVidia cuccait részesítse előnyben. 20-30 ezres körül ez a 6200-as szériát jelenti. Egy 64-bites memóriabusszal rendelkező 128 megás 6200-as már bruttó 15-17 ezresért elvihető! Egy ilyen kártya azért jobb vétel az ATI hasonló árkategóriájú termékeinél, mert az NV40-es GPU-család (amire az egész GeForce 6-os széria épül) viszonylag sok modern technológiát támogat (itt nem csak a 3.0-s shaderekre gondolok), szemben az ATI ősöreg RV350-es (9550) chipjével. Egy polccal feljebb (30-40 ezer forint) ugyanez a helyzet: egy sima 6600-as kártya szintén jóval többet nyújt ugyanannyi pénzért, mint egy (szintén ősöreg) RV360-as chipre épülő 9600XT. 40-60 ezres magasságban jelenleg az nVidia szintén többet ad azonos mennyiségű kemény valutáért: egy 6600GT sokkal erősebb, mint az ATI 9800 Prója, noha azonos árszegmensbe vannak pozícionálva. Persze mindez az AGP-s, 128 megás kategóriára érvényes.

A felsőkategóriás kártyák esetén viszont fordul a kocka: egy X800XT nagyobbat ugrik ugyanannyi pénzért, mint egy 6800 Ultra. Az SLI-Crossfire más tészta... Szóval kedves Tomi, az én ajánlatom számodra egy nVidia-féle 6600-as AGP-s 128 megás VGA, pl. a Club3D tálalásában.

Tápegység beszerzés

Hello Cray!
Itt a ballagás, lesz egy kis pénzem, és mivel gyenge a tápom (Mercury 300 W), meg noname is, legyen valami ütősebb... Olyan 15-20 K körül milyen tápot érdemes venni ebbe: 2,8 P4 Prescott (létezik ilyenből HT nélküli? Ez elvileg olyan...), Intel D865GLC alaplap,2*256 Kingston RAM, 9600Pro 256MB, 80Gb Maxtor winyó, Samsung CD író, Asus DVD író.

Ebbe még menne majdan egy 200 GB-os Seagate vinyó és talán egy X700XT (ebből van AGP-s? Ha nincs, akkor 50 K körül milyet lehet kapni 2 évre? Nem kell max felbontás meg ilyenek, csak menjen, és semmi ne szaggasson...) Ha ezeken kívül van még valami gyenge a gépben, akkor arra is egy közepesen erős példát légyszi! Egy régi olvasó:
Aron
Ui. Guru 4EVER, meg is hosszabbítom az előfizetésem. :)
(Helyes, helyes, az ilyesmit mindig értékeljük – Cray)

Kedves Áron!
Címszavakban: Táp – Konkrétan 410W-os Chieftec. Dual-fanos, PFC-s, kivehető ajtós. Szerintem. CPU – minden Prescott HT-s! VGA – 50 ezresért én egy tisztességes AGP-s (!) nVidia 6600GT-t vennék, már csak azért is mert ugye az X700 általában PCI-Express-es...

S754 kontra S939

Hello Joc!
(Szia, kérdésedre ma is, mint mindig, Cray kolléga válaszol. – Joc)
Ugyanaz a proci mennyivel ér többet, ha S462 helyett mondjuk S939ben van? Pl egy 3000+ csak azért mert S462ben van attól még az jó nem? (Mármint a maga kategóriájában, ja és Sempronról van szó.)
db

Kedves db!
A 939-es foglalat eleve feltételezi, hogy a CPU-ban integrált kétcsatornás memóriavezérlő legyen, lévén a 939-es alaplapi chip („készlet") ezt nem tartalmazza. A CPU-ba épített megoldás értelemszerűen jobb, mint a hagyományos, mert sokkal gyorsabb ez a fajta memóriavezérlés, mint amit pl. egy 462-es nForce2-vel szerelt lap tud nyújtani dual channelben. Mellesleg Sempron maximum 754-es foglalatban lelhető fel 3100+ jelöléssel, 256 KB L2 cache-sel. Ha jól emlékszem, 939-es Sempron (még) nem is létezik...

A 754-es CPU-k viszont csak egycsatornás memóriavezérlővel rendelkeznek, ebből kifolyólag egyetlen 754-es lap sem tudja a dual channelt. 754-es platformba fektetni manapság nem érdemes, hiszen ez egy kihalásra ítélt foglalat. A 939 nem sokkal drágább nála, de nagyságrendekkel időállóbb és gyorsabb.

Legjobb alaplap+CPU kombó

Tisztelet!
Segítséget szeretnék kérni egy fontos kérdésben, mégpedig: mi a legjobb ma kapható CPU+alaplap kombináció (nagyon hosszú távra) kb. 95 000 HUF-ért? Ehhez mit szóltok: (S939) AMD Athlon 64 3800+ proci, Abit AX8 S939 vagy Asus A8V Deluxe?
Ui. Légyszi tegyetek be a Guruba!
(Megtörtént. – Cray)
KIRÁLY AZ ÚJSÁG, CSAK ÍGY TOVÁBB! JA ÉS HAJRÁ MADRID!!!
Rácz Róbert

Kedves Róbert!
Ha kompromisszummentes megoldásra vágysz, és olyasmit keresel, amit itthon is be lehet szerezni, az én ajánlatom egy ASUS A8N-SLI Deluxe. Ez egy minden létező extrával felszerelt betonstabil lap, SLI-vel, nyolc SATA csatlakozóval (ha esetleg elfogyna a hely), gigabites LAN-nal (mindjárt kettővel), sok-sok csatornás hanggal (ami azonnal deaktiválandó, és tisztességes hangkártyára cserélendő!), és minden egyéb földi jóval. Egy ilyen kategóriájú laphoz jól illik az AMD Athlon64 3500+ CPU, ami jó ideig elég kakaót biztosít, bármilyen alkalmazásról is legyen szó.

teszvesz
www.teszvesz.hu

Senki többet? Dehogynem!

Világszerte egyre többen vannak, akik már felismerték az on-line aukciókban rejlő elképesztő lehetőségeket. A poznani székhelyű Payback cég aukciós portáljának például Lengyelországban két és fél millió regisztrált felhasználója van!

Hogy miért?

Nos, akik alaposabban megismerkedtek már az aukciós portálokkal, azok tudják a választ.
S bizonyára így lesznek ezzel azok is, akik felkeresik a Payback a Sanomával közösen létrehozott magyar-országi portálját a TeszVesz.hu címen.
A titok egyszerű: ezen az oldalon bármilyen termék bármikor felbukkanhat az árverési listán, ráadásul hihetetlenül kedvező áron!

A számítestechnika témakörén belül például huszonöt (!) kategóriában az írható CD-ktől és DVD-ktől kezdve a joystickeken, hang- és videókártyákon, domainneveken át a szoftverekig és a komplett számítógépekig gyakorlatilag minden megtalálható. Sok termék vado-nat új, de természetesen bármilyen használt tárgy is a virtuális kalapács alá kerülhet.

A mobiltelefonok, ruhák, könyvek és a többi, fel-sorolhatatlanul sok tárgy kikiáltási ára nem ritkán mindössze 1 Ft! Ha jól figyelsz, és követed a lejáró aukciók utolsó perceit, másodperceit is, könnyen lehet, hogy hihetetlenül kedvező áron jutsz hozzá olyasmihez, amire már régóta vágytál. A legjobb, ha most mindjárt felkeresed a TeszVesz.hu-t, hiszen az aukcióban való részvétel ingyenes, és jó, ha tudod, hogy néhány Sziget belépő 1 Ft-os kikiáltási áron már fenn is van az árverési listán.

SZOFTVER mentőöv

írta · Gandalf

A PC Guru megoldja a problémádat!

Windows Temp mappa

Hello!
A kérdésem a következő: az XP-nek van egy Temp nevű mappája (C:\Documents and Settings\felhasználónév\Local Settings\Temp), ebben látszólag semmi értelmeset nem találunk. Lassan kezdi elérni a zavaró 3 gigás méretet, törölhetem-e nyugodtan, avagy sem? Nem fogom kedvenc XP-met jobblétre szenderíteni ezzel?
Előre is kösz, Deino

Kedves Deino!
Ezt a könyvtárat az XP-nek magától is ürítenie kell(ene), de ilyen-olyan okból gyakran elmulasztja a takarítást. A Temp könyvtár – mint a neve is mutatja – olyan átmeneti állományok számára szolgál, amelyekre csak ideiglenesen van szüksége a rendszernek, illetve a telepített vagy éppen használt programoknak. Az itt levő szemét fő forrásai a hibásan megírt telepítőprogramok, amelyek nem takarítják el maguk után a saját szemetüket. A takarításhoz választhatod a kézi ürítést, de emellett, vagy ehelyett használhatsz olyan, ingyenes programokat, amelyek feladata a programok által szertehagyott szemét eltakarítása. Az ilyen szoftverek keresésénél a kulcsszó: "Disk Cleanup" Ha magyarul beszélő program kell, nézz körül itt: http://www.honositomuhely.hu/index.php?option=com_remository&Itemid=40&func=selectfolder&filecatid=47

Az általad már felfedezett Temp könyvtár tartalma mellett további szeméttelepek is terhelhetik a gépedet – nem te vagy a bűnös, hanem a rosszul megírt szoftverek! – pl. a Temporary Internet Files könyvtárban.

Windows optimalizálás

Sziasztok!
A kis teljesítményű gépemnek köszönhetően górcső alá vettem az Ashampoo PowerXP Platinum, a TuneXP és a szintén Ashampoo WinOptimizer Platinum Suite programokat. Az elsőnek és a harmadiknak csak shareware változata van meg, de nem tudom eldönteni, hogy megvegyem-e valamelyiket. A TuneXP ingyenes, de nem tudom, hogy rongálja-e a gépemet. Egyszer már felvittem és használtam is, de rossz lett a gépem. Nem biztos, hogy ezért volt, pont ezért kérdezem.

Kérdéseim a következők:
a. Ha felrakom a gépre valamelyiket, és konfigurálom az én igényeimhez mérten, akkor károsodik-e a gép?
b. Mi a legjobb (és biztonságos) ilyesfajta program?
c. Lenne egy másik témám, amiben a segítségeteket szeretném kérni. Konkrétan a számítógép kártevők elleni védelemével kapcsolatban. Ha bekötöm az internetet, nem hagyhatom figyelmen kívül a védekezést. Milyen típusú programok kellenek a gépemre (ha lehet rendszerkímélő legyen)? Ilyenekre gondoltam: vírusirtó, tűzfal...

Kedves Zsolt!
a. Tekintve, hogy az Ashampoo programok kereskedelmi programok (a shareware is ilyennek számít), a fejlesztő és forgalmazó felelősséggel tartozik azért, hogy programja ne tegyen kárt a gépedben. Ez persze nem zárja ki, hogy te, mint felhasználó – nem rendelkezvén a fejlesztők szaktudásával, ami természetes állapot – hibás beállításokkal használod a programot, és magad okozol magadnak kárt. Ez már nem a program és nem a fejlesztők hibája...
b. Mindig attól függ, hogy akit kérdezel, melyik program forgalmazásában érdekelt. Néha magazinok és online portálok is közreadnak ilyen tweak-teszteket, de eddig még egyetlen cikk sem tudta bebizonyítani, hogy valamelyik program színvonalban magasan a többi felett állna. A legbiztonságosabb mindig a szakértői tudás birtokában végzett kézi beállítás, mert nem telepszik rá feleslegesen a gépre. Egy további javaslat: ha többet akarsz megtudni a gépedről és a lehetséges frissítő firmware és egyéb csomagokról, töltsd le és használd a magáncélra ingyenes EVEREST Home (www.lavalys.hu) programot. Sokat tanulhatsz belőle és sok hasznos tippet fog adni!
c. Nagyon helyes! Bárcsak többen gondolkodnának hozzád hasonlóan! Ha bekötöd az internetet, a következő biztonsági programokat ajánlanám:

1. Javítócsomagok: az SP2, és az utána kiadott – főleg biztonsági – javítócsomagokat mindenképpen telepítened kell. Ilyenkor bekapcsol az XP SP2 saját tűzfala (ICF). A javítások a direkt port-támadó kártevőktől (is) védenek.
2. Tűzfal: ha szélessávú netelérést kapsz, és több géped is van, érdemes olyan routert választani (pl. Dlink DL-604, kb. 10 ezer Ft az ára), amely tűzfal-szolgáltatást is kínál, ráadásul egy négyportos switch is van benne (WLAN port a kábelmodem felé, és 4 LAN port!). Megéri, mert a gyengébb géped is védőfal mögé kerül anélkül, hogy rá kellene telepítened egy személyi tűzfalat. Ha elfogadod a tanácsomat, a router tűzfalánál a védelmi beállítások rögzítése után megváltoztatod az admin jelszót, hogy kívülről ne állíthassák át. Ha a NAT (címfordítás) engedélyezett, ez a támadások zöme ellen már véd. A további beállításokhoz keresd meg a router kézikönyvét, vagy hívj el valakit, aki ért hozzá, és egyszer beállítja neked. Ha ez kész, évekig semmi dolgod nem lesz vele!
Ha az erősebb gépre akarsz személyi tűzfalat, az célszerűen a Kerio Personal Firewall 4, a ZoneAlarm, vagy az Agnitum Outpost legyen. Egyszerre egy személyi tűzfal elegendő. Amikor telepíted, automatikusan, illetve a jóváhagyásoddal kikapcsolja az XP saját ICF tűzfalát, mert az a professzionális eszköz mellett már felesleges.
3. Víruskergető: ha fizetni is akarsz érte, akkor NOD32 vagy VirusBuster. Egyik sem drága, és kevesebben szidják, mint a Nortont... Mellesleg a NOD32 a leggyorsabb, a VirusBuster pedig magyar fejlesztés. A Norton Antivirus 2004-et felejtsd el! Lejárt, elavult, lyukas. Ha ingyenes kell: AVG (www.grisoft.com), clamwin (www.clamwin.com) és még sokan mások. Egyszerre csak egy víruskereső fusson, különben még a jobbik géped is kegyetlenül belassul.
4. AntiSpyware: Mivel XP-ről írtál, a Microsoft AntiSpyware programot ajánlom elsősorban (letölthető a msdownload.netacademia.net címről a béta programok címszó alatt). Annak ellenére, hogy a Microsoft neve alatt fut, a progi igen jó! Mellette azonban nem árt az AdAware SE, valamint a CWShredder (http://cwshredder.net/bin/CWShredder.exe).
5. Javaslom, hogy böngészéshez ne a csupasz IE-t használd, hanem telepíts mellé AvantBrowsert (www.avantbrowser.com), vagy használj helyette Mozilla FireFoxot (fire-

fox.hu) vagy Opera böngészőt (előbbiből van magyar változat, utóbbi egyelőre csak angol).
6. Levelezésre javaslom az Outlook akármelyik kiadása helyett a sokkal biztonságosabb, szintén ingyenes és magyarított, a vírusoknak azonban sokkal ellenállóbb Mozilla Thunderbird programot – megtalálható itt: www.mozilla-europe.org/hu/products/thunderbird/)
7. Fájlkezelésre az Intéző helyett/mellett a Total Commander a személyes ajánlatom (www.totalcommander.hu).
8. A magam részéről, ha nem muszáj, nem a Microsoft Office programokat használom, hanem az OpenOffice.org 1.1.4 csomagot. Kisebb, nem vírustanya és ingyenes! (http://hu.openoffice.org) Esetleg, ha céges alapon dolgozol, ahol számla is kell és támogatás is, vegyél egy MagyarOffice, illetve új nevén Euro Office 2005 csomagot www.multiracio.hu).

Mivel feltételezem, hogy nem modemes betárcsázással netezel, és valószínűleg nem sokat modemezel, neked nem kell antidialer program a milliós számlákat generáló betárcsázó kártevők ellen – illetve ezt a Kerio Personal Firewall 4 helyből kezeli.

Leálló Windows

Ha csatlakozom az internetre, egy kis idő után előjön egy kis ablak, ami azt írja, hogy a rendszer leállítás alatt van, mentse minden dokumentumát, stb. és visszaszámlál. Mikor a számlálás lejár, újraindul a gép. Hogy lehet ezt eltüntetni? Nagyon fontos lenne, mert már egy havidíjat kifizettünk úgy, hogy egész hónapban számlált!
Előre is köszi: Bali

Kedves Bali!
Ugyan nem írod, de feltételezem, hogy az olvasóink körében legelterjedtebb Windows XP a rendszered.

A következő a teendőd:
0. Hálózatról leválasztva, csökkentett (Safe) üzemmódban alapos vírusellenőrzés és vírusmentesítés. Ez legyen a legelső!

1. Telepíts tűzfal szoftvert. Lévén, hogy modemezel, számodra a Kerio Personal Firewall 4 megfelelő lehet, mert a dialereket is kivédi, és a portjaidat is védi a hacker- és vírustámadások ellen.
2. Telepítsd az XP SP2 csomagját (valamelyik tavalyi CHIP vagy Computer Panoráma lemezmellékletén megtalálható). A letöltés számodra nem nagyon jön szóba, mert 266 MB a mérete, és ha rendben lenne a modemed, akkor hetekbe telne, mire lejön...
3. Telepítsd a Blaster, Sasser és egyéb direkt port-támadók elleni javítócsomagokat. Ezek jóval kisebbek, de ezeket is érdemes lenne CD lemezen beszerezned. A Microsoft idén már osztogatott a rendezvényein ilyen gyűjteményt, amin az SP2 mellett ezek a javítások is fent voltak.

Ha ezt mind megteszed, több mint valószínű, hogy megszűnik a probléma.

NOD32 és egyebek

Hello Guru!
A mondandóm a következő:
1. Ma hoztuk el a gépünket a havertől és képzeld, a legújabb NOD antivírust rakta fel. Nektek mi a véleményetek erről? Én is csak az interneten olvastam (pont ma), hogy milyen jó. Még nem is használtam.
2. Van egy-két dolog (Windows Media Player, Dr. Web) amit letöröltem „véletlenül" a gépről. A Dr. Webből maradt egy file, amit nem lehet kitörölni. Azt írja, hogy használatban van. Nyomok Ctrl+Alt+Delt, nincs használatban. Megnyitom a Regeditet, kitörlöm a rendszerből. Utána törölném, nem lehet. Csökkentett módba rakom a gépet, törölném, kiírja: nem lehet...
3. A Media Playerrel ugyanezt a ceremóniát megcsináltam de semmi. (Újra akarom telepíteni a WMP10-et, de azt írja, már fenn van.) Szerintetek csak a formattálás segítene? Kérlek, segítsetek. Norton

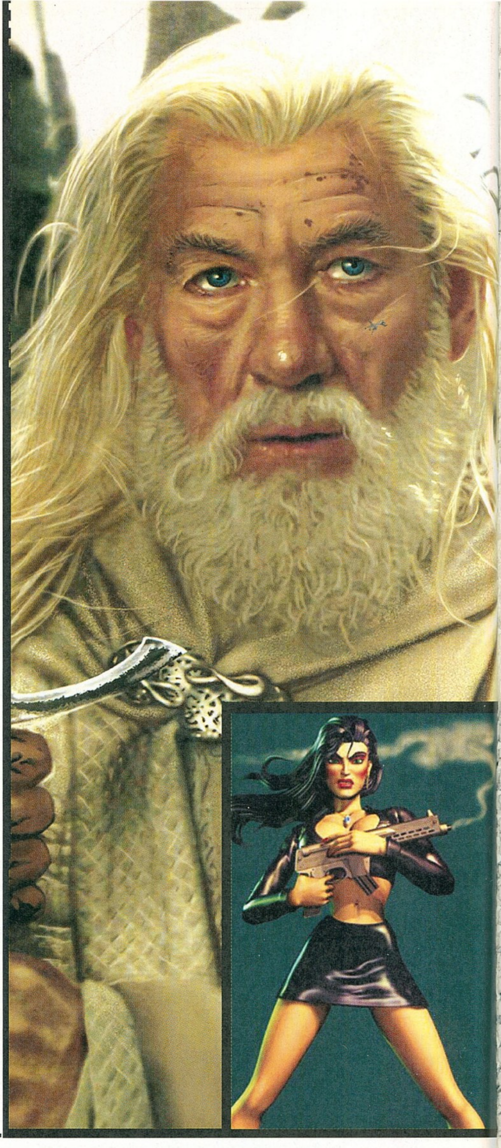
Kedves Norton!
1. A NOD32-vel jól jártál, feltéve, hogy van hozzá érvényes regisztrációd. A weben is olvasható tesztek szerint – és ezt én is megerősíthetem – a NOD32 egyike a leggyorsabb víruskeresőknek. Emellett hatékonysága is az élvonalbeli programok közé emeli. Az érvényes regisztrációt csak azért emeltem ki, mert az egy hónap próbaidő letelte után nem tudja e nélkül frissíteni adatbázisát, és így az utolsó frissítés után megjelent kártevők ellen a védelem már nem lehet teljes.

2. A Dr. Web védi magát. Ez a dolga, hiszen bármelyik vírus vagy féreg pillanatok alatt kilőhetné, ha egyszerűen törölni lehetne az antivírus program fájljait. Hasznosabb lett volna a szabályos uninstall végrehajtása a Vezérlőpult „Programok telepítése" nevű appletjén keresztül.

Ha már ide jutottál, és a Dr. Web Antivirus programcsomag többi fájlját törölted, ez nem fog működni, marad a kézi eltávolítás. A Regedit segítségével próbáld megkeresni a Registryben az összes olyan hivatkozást, amelyben szerepel az adott fájl neve, és töröld a szóban forgó bejegyzéseket. Vélhetően nem csak egyet találsz majd... Ha ezekkel végeztél és újraindítasz, már jobb esélyeid lesznek a program eltávolítására.

3. Az előzőhöz hasonló tanácsot adok itt is. Uninstall, azaz szabályos programeltávolítás, a Registry megfelelő tisztítása, hogy ne maradjanak az eltávolított program(csomag) elemeire mutató indító hivatkozások, majd újratelepítés. A formattálásig nem feltétlenül kell elmenni.

© 2005 Gameloft. All Rights Reserved. Might and Magic is a trademark of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. © 2003 Van Hamme- Vance / Dargaud Benelux (DARGAUD-LOMBARD S.A.).
Asphalt: Urban GT is a trademark of Gameloft in the US and/or other countries. All other trademarks and registered trademarks are property of their respective owners. Splinter Cell and Sam Fisher are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.



BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2

Micsoda? Hogy még nem is hallottál róla, hogy készül a nagy sikerű Gyűrűk ura RTS folytatása? Semmi gond, vannak még ezzel így páran a világon... Nekünk is úgy súgták meg a fejlesztők, hogy a játék bejelentése lesz az Electronic Arts első nagy durranása idén nyáron (a második pedig... áh, maradjon valami meglepetés augusztusra is!). Ha minden jól megy, jövő hónapban a PC Guru a világon az elsők között számol be arról, hogyan folytatódik a Gyűrűháború, és milyen újdonságokkal indul harcba az egykori Westwood-csapat a stratégia-rajongók kegyeiért.

PANZERS PHASE 2

Lassan már két hónapja, hogy végigjátszottuk, és az újságban is alaposan kiveséztük minden idők legsikeresebb magyar fejlesztésű játékának folytatását. Most ismét füstjelek szálltak fel a közeli Stormregion-főhadiszállásról, jelezve, hogy az akkori, 99%-os változathoz sikerült hozzátoldani a maradék egyet, minden apró hibát kijavítottak, és elkészült a magyar szinkron is, igazi sztárok (már ha Magyarországon lehet bárkit is annak nevezni...) közreműködésével. Nosza, zsákmányoltunk is egyet a végleges verzióból még az aranylemezre kerülés előtt, így hamarosan kiderül, milyen lett a háború második fázisa.

SIN 2

Egyszer volt, hol nem volt, egy nagyon hangulatos, izgalmas, jó sztorival és remek karakterekkel felvértezett, korát megelőző akciójáték, a Sin. Az, hogy sokak (főleg a fiatalabbak, akik nem feltétlenül vágják fejből '98 játéktermését) számára a feledés homályába merült, nagyjából egy okra visszavezethető: szinte napra pontosan egyszerre jelent meg a Half-Life első részével. A Ritual csapata a hírhedt Levelord vezetésével most feléleszti a méltatlanul elfeledett legendát, amiről egyelőre csupán annyit tudni, hogy visszatér benne a szexi főgonosz Elexis Sinclair. Minden másról a következő PC Guru rántja le a leplet...

QUAKE 4

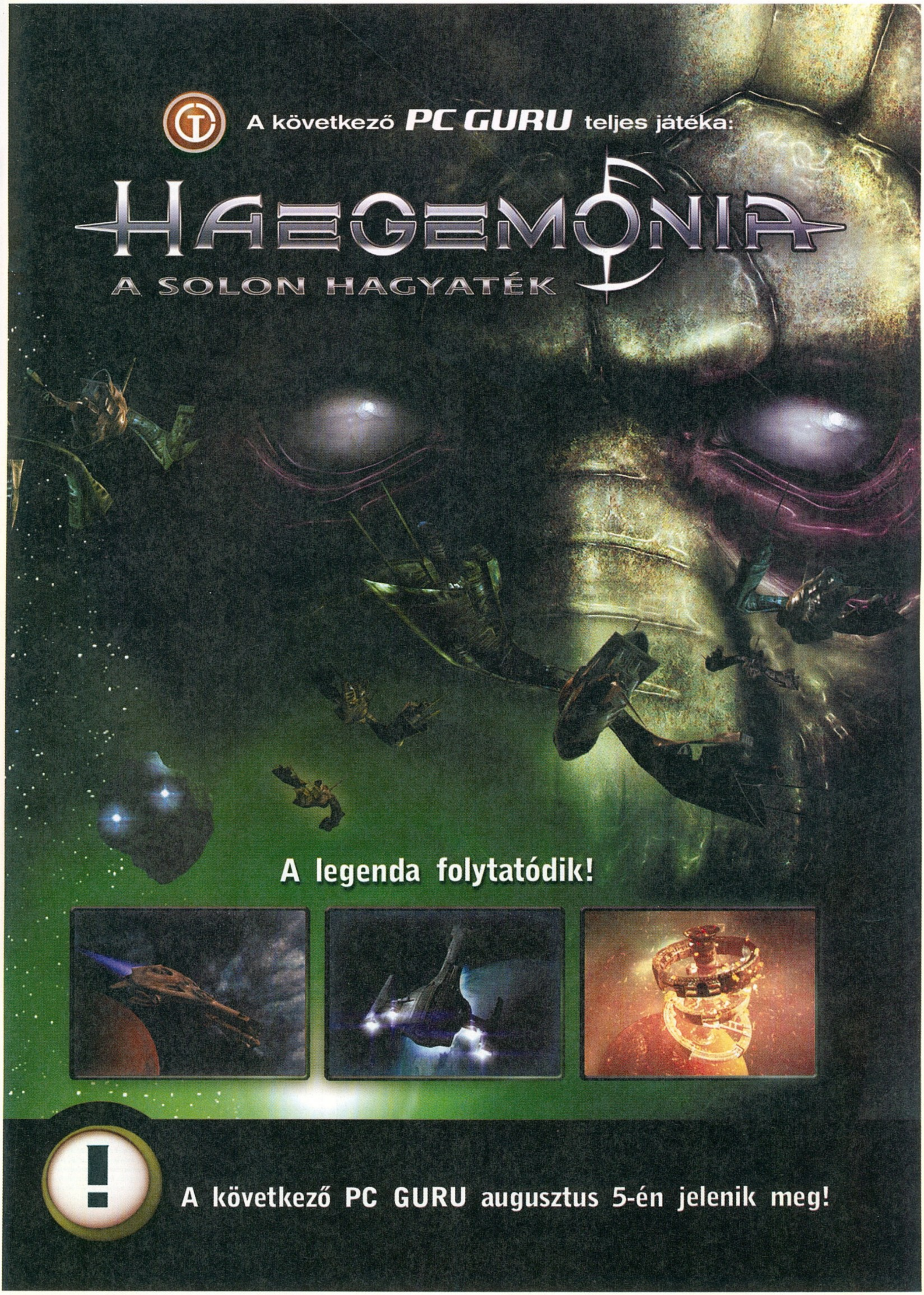
Bár a hivatalos bejelentése már vagy három éve megtörtént, egészen az idei E3-ig szinte semmit nem lehetett tudni a legendás Quake-sorozat legújabb darabjáról. Még a kiállításon is elég sovány verziót tudtak csak mutatni a fejlesztők (egy saját bevallásuk alapján kb. 30-40%-os készültségi fokú demót). Mi azonban nem adtuk fel: kicsiny kommandónk azóta felváltva dörömböl a Raven ajtaján, és bombázza minden elérhető kommunikációs csatornán az id Software-t. Következő számunkban mindent összegyűjtünk nektek, amit a Quake 4-ről tudni lehet és érdemes...

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: HAEGEMONIA: A SOLON HAGYATÉK

Nagyjából a megjelenés napja óta tömegek követelték tőlünk múlt havi teljes játékunk, a Haegemonia kiegészítő lemezét, mi pedig engedünk a szelíd erőszaknak. Jövő hónapban visszatérhettek az ismerős sci-fi világba, ahol hatalmas erejű, ősi Solon technológiák terjednek, és ez felborítja a Kariak háború nyomán kialakult kényes egyensúlyt a galaxisban. 70 új találmány, új űrhajók, különleges egységek, épületek, és továbbfejlesztett mesterséges intelligencia garantálja a kihívást Haegemonia-veteránoknak és újoncoknak egyaránt. (A Solon hagyaték nem igényli a feltelepített alapjátékot, de akinek a kiegészítő megtetszett, és nincs meg neki az alap, még megrendelheti a szerkesztőség címén!)

Minimum gépigény: P3 600 MHz, 192 MB RAM, 16 MB VRAM, 1 GB HDD

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2005. AUGUSZTUS 05-ÉN JELENIK MEG!


A következő PC GURU teljes játéka:
HAEGEMONIA
A SOLON HAGYATÉK
A legenda folytatódik!
!
A következő PC GURU augusztus 5-én jelenik meg!

Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) ■ sasa@pcguru.hu
Játékovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) ■ hancu@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) ■ grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) ■ joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) ■ chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ■ ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) ■ gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tel: (06-1)-888-3402
Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 300/39
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8861 Ft (20% kedvezmény)
12 szám: 16614 Ft (25% kedvezmény)
Előfizethető:
Terjesztési osztályunkon valamint üzletünkben

Terjesztési osztály:
Postacím: 1429 Budapest Pf.339
Telefon: (06-1)-888-3421, (06-1)-888-3422, (06-1)-888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Ügyfélszolgálat és bolt:
Budapest, VI. Teréz krt. 47 (a Nyugati pályaudvarnál)
Nyitvatartás: hétfő - péntek: 9 - 20 óráig
szombat - vasárnap: 9 - 15 óráig

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: (06-1)-888-3469, Fax: (06-1)-888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu

Lapigazgató:
Walitschek Csilla
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
E-mail: cgerlach@vogelburda.hu
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és
a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai,
továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY,
CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.
Terjesztés gondozás:
Sajtómenedzser Szaktanácsadó és szolgáltató Bt.
Tel.: 343 - 2346 Fax.:352 - 2865
E-mail: sajtomenedzser@mail.tvnet.hu

Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hírlap Üzletág.
Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HírlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1.
tel: (06-1)-477-6300 Postacím: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 26100 példányban készül.
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1846 Ft

Levilágítás: Profil Kft. **Nyomás:** Révai Nyomda.
A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés-
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan virusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhivjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

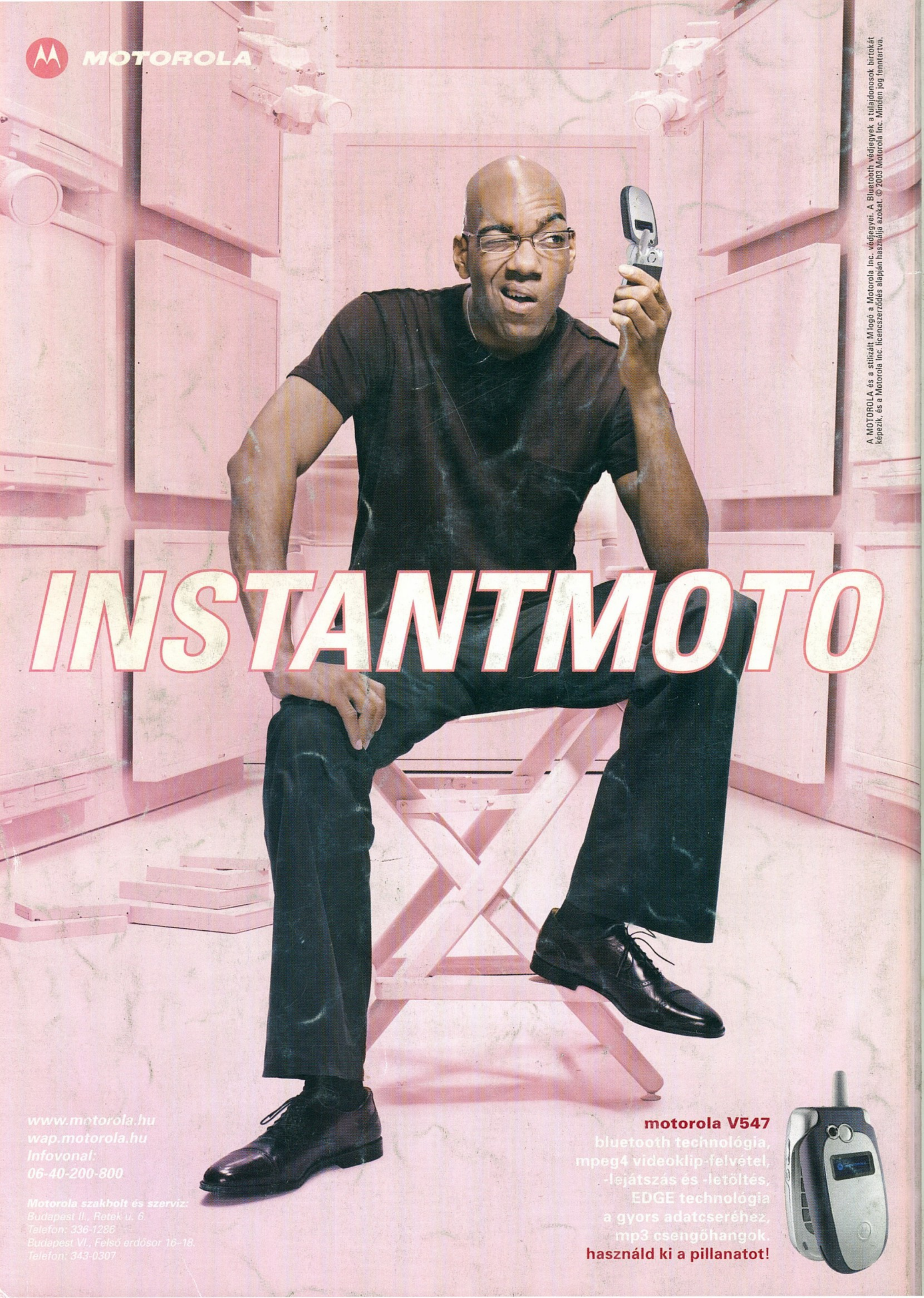
A GURU LEGYEN VELETEK!

Philishave Hajvágó
Hajvágás otthon - gond nélkül

Az otthoni hajvágás idő- és pénztakarékos megoldás. A Philishave hajvágókkal pedig egyszerűen gyerekjáték néhány perc alatt ápolt, gondozott frizurát készíteni.

- Csúcsminőségű hajvágók azoknak a férfiaknak, akik nem elégednek meg félmegoldásokkal.
- Az új Háromdimenziós kontúrkövető rendszer felülmúlhatatlan pontosságot eredményez.
- Precíziós zoom rögzítés
- Tizenöt állású hosszúságszabályozó rendszer (1-41 mm)

PHILIPS


MOTOROLA
A MOTOROLA és a stilizált M logó a Motorola Inc. védjegyei. A Bluetooth védjegyek a tulajdonosok birtokát képezik, és a Motorola Inc. licencszerződés alapján használja azokat. © 2003 Motorola Inc. Minden jog fenntartva.
INSTANTMOTO
www.motorola.hu
wap.motorola.hu
Infovonal:
06-40-200-800
Motorola szakbolt és szerviz:
Budapest II., Retek u. 6.
Telefon: 336-1286
Budapest VI., Felső erdősor 16–18.
Telefon: 343-0307
motorola V547
bluetooth technológia,
mpeg4 videoklip-felvétel,
-lejátszás és -letöltés,
EDGE technológia
a gyors adatcseréhez,
mp3 csengőhangok.
használd ki a pillanatot!